СТРАНА ИГР | №12 | 328 | 2011 | ДЕКАБРЬ

Battlefield 3 | Assassin's Creed: Revelations | Batman: Arkham City | Might & Magic Heroes VI | Dark Souls

www.gameland.ru

ДЕСЯТЬ БАЛЛОВ – КТО ПОЛУЧИЛ?

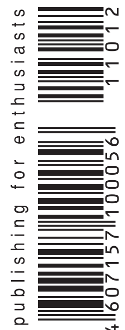
№12 | 328 | 2011
ДЕКАБРЬ

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

PLAYSTATION | XBOX | NINTENDO | WINDOWS

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА
БЕСЕДА С ПРЕЗИДЕНТОМ SONY COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN



РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА
250 Р

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

BATMAN: ARKHAM CITY

MIGHT & MAGIC HEROES VI

FAMITSU ИЗБРАННОЕ

SPECIAL!
КАК ПЯТЬ СТУДЕНТОВ ПОСТРОИЛИ СТУДИЮ DICE

BATTLEFIELD 3

МОЛОДЫМ ТУТ НЕ МЕСТО

ТАКЖЕ: Sonic Generations | Syndicate | Kingdoms of Amalur: Reckoning | Grand Knight Historia | Ace Combat: Assault Horizon



Слово редакторов

Декабрь 2011 #12 (328)

НА ОБЛОЖКЕ
Battlefield 3

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
DICE





Творческое задание: попробуйте посчитать, сколько в этом номере журнала кандидатов на звание «Игры года». Отрецензированы сиквелы «Лучшей игры – 2009», «Лучшей игры – 2010», а также их ближайших преследователей. Взять хотя бы Uncharted 3: Drake's Deception, самый ожидаемый приключенческий боевик года. Возьмет ли он реванш за позапрошлогоднее поражение Uncharted 2? Ответ мы дадим вам лишь через месяц-два, когда оценим еще и игры декабря.

Пока же отвечу на вопрос одного из читателей, обративших внимание на забавное совпадение. Слишком много в этом году игр с «тройкой» в названии: Killzone 3, Resistance 3, Modern Warfare 3. Даже Deus Ex: Human Revolution – и та, по сути, третья. Почему так вышло? Частично это лишь совпадение, а частично – следствие того, что жизненный цикл PlayStation 3 и Xbox 360 подходит к концу. Именно сейчас завершаются трилогии, стартовавшие на заре поколения. Первая часть – проба пера; не всегда и во всем удачная, вторая – серьезный шаг вперед, а третья – такая же, как вторая, но отшлифованная до идеала. Это не общее правило, но большинство хитов ему вполне соответствует – и Gears of War 3, и Uncharted 3, и Assassin's Creed: Revelations. Предсказуемо хорошие игры, с которыми все было понятно до релиза. Это нормально. Жаль лишь, что в этом году мало игр, похожих на Bayonetta, – по-настоящему новых, прорывных образцов игрового искусства.

Константин Говорун, главный редактор
darkwren.livejournal.com

Игры способны вдохновить на подвиги. Взять те же спидраны – отдельные энтузиасты настолько хорошо изучают все особенности любимых экшнов, что ухитряются пройти многочасовую кампанию за сорок пять минут. Не менее впечатляющее достижение, на мой взгляд, – воплотить в жизнь образ понравившегося персонажа. Сшить костюм, не забывая о деталях, смастерить доспех, сделать оружие – стать настолько похожим на прототип, насколько позволяют возможности.

Косплей в лучших его проявлениях – это очень здорово. Правда, существует мнение, что, мол, нанятые модели справятся с ролями прекрасных героинь и героев куда лучше обычных геймеров. Бывает и другое: собеседник даже не представляет, каких результатов его соотечественники добиваются на чистом энтузиазме.

Поэтому, начиная с предыдущего номера «СИ», мы запустили новую рубрику. Ее цель – не обучить вас, как выкроить броню Зигфрида из Soul Calibur IV и какой материал выбрать для наряда Элизы из свежей Deus Ex. Прежде всего мы хотим показать вам: в странах бывшего Союза много красивых и талантливых косплееров, которые увлекаются играми, и на результаты их усилий просто приятно посмотреть. Особенно когда они напечатаны на бумаге. Важный момент: персонажей из аниме в рубрике нет и не будет. Только игры.

Наталья Одинцова, заместитель главного редактора

Главный редактор
Константин Говорун
wren@glc.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Сергей Цилюрик, Евгений Закиров, Святослав Торик, Александр Щербаков, Валерий Корнеев
Арт-директор
Дмитрий Наумкин
Дизайнеры
Егор Тулин
Верстальщик
Наташа Титова
Корректор
Юлия Соболева

Level UP
levelup@glc.ru
Евгений Закиров, Дмитрий Эстрин, Юрий Левандовский
GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин
Адрес редакции
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
strana@glc.ru
Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@glc.ru
зам. ген. издателя по развитию
Андрей Михайлюк
PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по маркетингу
Елена Каркашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Директор группы LIFESTYLE
Алиса Сысоева
sysoeva@glc.ru
Менеджеры
Ирина Минакова
minakova@glc.ru
Мария Самсоненко
samsonenko@glc.ru
Администратор
Наталия Веприцкая
vepritskaya@glc.ru
Директор группы TECHNOLOGY
Марина Комлева
komleva@glc.ru

Старшие менеджеры
Оксана Алехина
alekhina@glc.ru
Ольга Емельянцева
olgaeml@glc.ru
Менеджер
Елена Поликарпова
polikarpova@glc.ru
Администратор
Ирина Бирарова
birarova@glc.ru
Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Кристина Татаренкова
tatarenkova@glc.ru
Менеджер
Светлана Яковлева
yakovleva.s@glc.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@glc.ru

ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@glc.ru
Менеджеры
Светлана Мюллер
Тулинова Наталия

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
Телефон: (495) 935-70-34,
Факс: (495) 545-09-06
Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 225
Руководитель отдела подписки
Виктория Клепикова
klepikova@glc.ru
(495) 663-82-77
Руководитель отдела спецраспространения
Наталья Лукичева
lukicheva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 248

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков, пишите по адресу: claim@glc.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 185891 экземпляров
Цена свободная

Типография
Zapolex, Польша

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@glc.ru.

Слово команды



Илья Ченцов

Стаж в журнале: 7 лет
Любимые игры:
Quazatron, «песочницы»

Если жрать чёрную икру ложкой из большой деревянной бадьи, рано или поздно захочется склониться над бадьёй с намерениями прямо противоположными.
А мы в редакции хотим завести рубрику «Главред объясняет на поросятах», где Костя при содействии талантливого художника будет использовать своё искусство образных сравнений, чтобы раскрывать перед вами прописные истины. Художники, отзовитесь!



Евгений Закиров

Стаж в журнале: 5 лет
Любимые игры:
Devil Summoner: Soul Hackers

Самая большая проблема Kingdoms of Amalur – это название. Оно мгновенно ассоциируется с какой-нибудь условно-бесплатной MMORPG, и наваждение не хочет уходить ни после интервью с Кеном Ролстоном, ни даже когда сам посмотришь на игру. Я бы даже сузил фокус: беда в слове непонятном слове Amalur, точно выдуманном каким-то китайцем в попытке изобразить типичное фэнтези-название. Вариант, который лучше в тыщу раз: Kingdoms of Destruction.



Артём Шорохов

Стаж в журнале: 7 лет
Любимые игры:
Battle City, XoniX, Gears of War

На сей раз создатели Gears of War в долгий ящик планы по дополнительному контенту откладывать не стали и уже в октябре успели выпустить первое дополнение для режима «Орда». Ухх! В этот день я даже домой сбежал пораньше. Но орда ордой, а всего сильнее я жду 3 декабря и дополнения сюжетного, в котором и персонажи новые, и история-приквел с генералом Рамом. И, конечно, новые карты для мультиплеера – давно пора!



Святослав Торик

Стаж в журнале: 7 лет
Любимые игры:
Содержание рубрики Retroactive

Сетевые брюзги жалуются на переизбыточное количество праздников и выходных дней. Мол, работать надо больше – в свое удовольствие, в свой карман и на благо Родины заодно. Мол заводы стоят, одни игроделы в стране. А я так считаю: нет ничего лучше длинных выходных, когда покупаешь в Стиме пачку игрушек, которые давно уже хотел пощупать, и погружаешься в них, не отрываясь на работу, учебу или комплексный обед. В общем, чтоб как в детстве.





Сергей Цилюрик

Стаж в журнале: 8 лет
Любимые игры:
Katamari Damacy

Черная икра? Какая это икра, это клюква! Яблоко-молоко, русские мегаватты, пестициды нации. Уничтожн вражн надежна побэждены. Michael Bay: The Movie: The Game: The Sequel.
В японском, кстати, слово «икура» помимо заимствованного из русского языка значения имеет еще одно – «сколько». Вот мне и хочется спросить – сколько можно? Доколе?



Валерий Корнеев

Стаж в журнале: 6 лет
Любимые игры:
Ico, Shadow of the Colossus

До 3DS добралась серия Love Plus, уже несколько лет определяющая жанр тамагочиподобных симуляторов (или, как говорили в Soft Club, «имитаторов») романтических отношений со старшеклассницами. Девы прибавили в объеме, а Konami не нашла ничего лучше, чем рекламировать игру роликом с участием двух здоровых лбов и девицы, якобы разделяющей интерес оных лбов к виртуальным школьницам. O tempora!

Содержание

Игры как искусство

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА



СОДЕРЖАНИЕ

СТРАНА ИГР

НАШИ СПЕЦМАТЕРИАЛЫ



СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР В ПРОДАЖЕ С 22 ДЕКАБРЯ
АНОНС ВЫ НАЙДЕТЕ НА GAMELAND.RU

СОДЕРЖАНИЕ

СТРАНА ИГР

ТЕМА НОМЕРА



Цитатник



Рэй Музыка,

ОСНОВАТЕЛЬ BIOWARE:

«Сюжет – одно из самых больших отличий The Old Republic от других MMO. Все персонажи озвучены – и это придает игре новую глубину. Мы уже часто слышим, что люди не могут вернуться к другим MMO после того, как попробовали The Old Republic, потому что здесь ощущается, что во всем есть смысл. Есть личный выбор, есть личные последствия – назад-то не повернуть, нельзя загрузить сейв и посмотреть «а что, если». Мы смогли совместить командные битвы и исследование мира с ощущением развития личной истории. Люди не могли себе представить, как это возможно в MMO – а мы взяли и сделали это».



Илья Ченцов: А вот знаете, я не люблю MMO, не люблю последние игры BioWare (потому что там малоинтерактивный мир) и устал от «Звёздных войн» (я их всего на три года младше, кстати), но даже я понимаю, что люди, которые до этого играли в обычные MMO, встретят MMO в «биовеерном» стиле с раскрытыми ртами и распростёртыми объятиями. Раньше ведь в Baldur's Gate, Dragon Age, Mass Effect и так существовала «метаигра» – люди друг другу рассказывали, как поразному проходили, кто кого убиллюбил. А теперь они смогут делиться впечатлениями, прямо не выходя из игры. И все эти NPC деревянные и невзрываемые бочки как раз любителям MMO не в новинку. А вот выбор и последствия – да.

(Примечание: я не знаю, как в Star Wars: The Old Republic обстоит дело с деревянными NPC и невзрывающимися бочками, сужу по старым играм.)

Но! «Все персонажи озвучены» = «никто не называет вашего героя по имени»! Вот за это вот не люблю озвученные RPG. В первых «Фоллаутах», по крайней мере, был компромисс – несколько говорящих героев, а остальные зато могут выражаться более гибко.



Дэвид Кейдж,

ГЛАВА QUANTIC DREAM:

«Я в этой индустрии не для того, чтобы делать деньги. Я написал Heavy Rain, потому что мне было что сказать. Да, я мог бы сделать Heavy Rain 2, но я уже высказал все, что было. Пожалуй, у меня нет долгосрочной стратегии для моей карьеры. Но она точно не будет заключаться в том, чтобы заработать как можно больше. Я вижу себя как автора. Я доверяю своим инстинктам».



Сергей Цилюрик: Когда он гордится, какой он весь из себя le auteur, мне сразу хочется вспомнить гиперабсурдную сцену драки в «Фаренгейте», бездарно слизанную с «Матрицы» (http://youtu.be/kw2pnkmYlhl).



Илья Ченцов: Про драку эту много слышал, но ни разу полностью не смотрел. По-моему, она очень смешная. Надо её в виде эксперимента показать людям, которые видеоигр никогда не видели.



Артём Шорохов: Не поднимая больше тему о качестве игр Дэвида (тут, думается, уже каждый давно решил для себя), хочу заметить, что порывы его души мне, безусловно, импонируют: действительно, я не особенно жалую сиквелы к тем играм, которые в сиквелах не нуждаются. И уж тем более, если сам создатель открыто заявляет, что тема исчерпана и он сказал по ней всё, что хотел. В этом отношении – да, пусть лучше поднимает новую тему, возделывает новый сюжет, новых персонажей, новые геймплейные механики (а уж те, кто скопируют и преумножат «выстрелившую» формулу, отыщутся и без него). Другое дело, что такой подход в сегодняшних условиях попахивает утопией: слишком много денег на кону. Стоит оступиться, и вот она, бездна забвения. Впрочем, достойно уважения уже одно только желание творить, а не ремесленничать – если, конечно, оно подкреплено талантом. А если к таланту полагаются ещё и высокие продажи, то и вообще отлично! =)



Джейми Бергер,

ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ ЦИФРОВОГО НАПРАВЛЕНИЯ ACTIVISION:

«Мы уверены, что наличие дополнительных сервисов [вроде Call of Duty Elite], расширяющих взаимодействие с игрой, вскоре будет необходимостью. Сейчас они опциональны, но через 3-5 лет они уже такими не будут. Чтобы поддерживать многообразную пользовательскую базу, нужно иметь стратегию, основанную на сервисах и выпуске контента. Elite сейчас закладывает фундамент для того, чтобы через 5 лет Call of Duty стала крупнее, чем когда-либо еще».



Святослав Торик: В переводе на русский: «старшие товарищи из Blizzard показали, что бывает, если утрамбовывать разрозненную фанбазу в единый battle.net, поэтому мы вот тоже». Ничего, скоро посмотрим на схватку Elite и Battlelog. Мне почему-то кажется, что победа в первом раунде будет за EA.



Артём Шорохов: Я вижу двойственность в своей реакции на эти слова. С одной стороны, я сам всеми руками за то, чтобы функционал онлайн-игр разрастался. С воодушевлением встречаю оверхэд-слежение за картой с внешних устройств, анонсированное для новой Halo, положительно отношусь к идее Battlelog в Battlefield 3 и приветствую мобильные приложения для сбора статистики и управления аккаунтом в World of Tanks. С другой же стороны – я всеми фибрами против того, чтобы эти сервисы навязывались, причём навязывались за дополнительную плату – и не потому, что не готов тратить деньги, но потому, что очень хочу, чтоб игры оставались честными по отношению к тем, кто в них играет. И потому я очень хорошо понимаю всех тех, кто непроизвольно вздрогнул, услышал слово «необходимость» из уст приближённого к Бобби Котику топ-менеджера Activision.



Питер Мур,

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР ELECTRONIC ARTS:

«В 2001-м, всего 10 лет назад, в мире было порядка 200 миллионов геймеров, преимущественно на Западе. Сейчас, в 2011-м, мы думаем, что около полутора миллиардов человек играют в те или иные игры – на мобильниках, планшетах, компьютерах или консолях. Думая о 2015-м, я задаюсь вопросом – если у нас будут игры на любой вкус, для всех платформ, по любой цене, для людей с каким угодно графиком – дорастет ли число геймеров для трех миллиардов благодаря повсеместности игровых платформ?».



Мишель Ансель,

СОЗДАТЕЛЬ RAYMAN И BEYOND GOOD & EVIL:

«Мы работаем над BG&E2 уже долгое время и встретили кое-какие технические проблемы. Знаете, когда мы работали над первой частью, было время Emotion Engine на PS2, и казалось, что мы можем сделать все, что захотим. В дизайн-документе было множество планет и городов – а в итоге то, что мы сделали, было куда меньших масштабов. Конечно, мир Beyond Good & Evil был немаленьким – там и город, и океан, и луна с космическим кораблем. Но его-то мы сделали, чтобы летать от планеты к планете, и все эти ограничения очень раздражали. И мне хочется сделать такую игру, какую мы придумали раньше, с этим ощущением путешествия. У Mass Effect его получилось неплохо передать, но я думаю, что в этом направлении есть еще над чем работать. Поэтому, в общем, BG&E2 и не появится на этом поколении консолей».



Илья Ченцов: Я вот тоже недавно думал о Beyond Good & Evil и понял, что именно эта урезанность масштабов меня в игре напрягала (и, кстати, в какой-то рецензии я об этом читал, чуть ли не в «Стране Игр»). Однако упоминание Mass Effect в этом контексте вызвало в мыслях только акт свиноложества.



Винс Зампелла,

ОСНОВАТЕЛЬ RESPAWN ENTERTAINMENT:

«Я обожаю цифровую дистрибуцию. Можно залогиниться ночью, увидеть, во что играет товарищ, и, вместо того чтобы ныть о том, что нет копии этой игры, быстро скачать ее и присоединиться. По-моему, это круто.
А еще есть free-to-play, и мне интересно, как скоро такие игры нагонят AAA-проекты. Наступит ли время, когда люди смогут сказать “Я могу за копейки получить игру, которая на 90% так же хороша”?».



Артём Шорохов: Полностью согласен. Особенно – когда речь о небольших играх по небольшой цене. Они как снэки – похрустел и дальше занимаешься своим делом. Скачал триалку, оценил, позвонил другу, договорились, нажали «Купить», и вместе побежали бить орков. Многие по-быстрому купленные и по-быстрому пройденные игры я и не включаю во второй раз и даже с лёгким сердцем удаляю (однажды купленное всегда можно снова забрать с сервера, да и сейвы тут как тут).

А вот что касается гигантских фуллпрайсовых игр по восемь-двадцать гигабайт, тут уже не так всё удобно лично для меня. Хотя сама по себе возможность купить новинку, не выходя из дома (а ведь иные игры и в той же Москве днём с огнём не сыскать, не говоря уже о менее крупных городах страны!), безусловно, нужна и важна. Жаль, всегда есть несколько «но»...

Цитатник



Масатика Кавата,

ПРОДЮСЕР СЕРИАЛА RESIDENT EVIL:

«Разные части Resident Evil фокусируются на разных вещах. Если бы мы выпускали только хорроры, думаю, людям быстро бы осточертел Resident Evil. Но сейчас у нас есть онлайновый шутер, есть еще более экшн-ориентированная Mercenaries, есть другие игры. Поскольку мы пробуем разные направления, я уверен, что публика будет наслаждаться RE долгое время».



Артём Шорохов: Бла-бла-бла!
Простите, не сдержался. Ни словечку не верю. С уходом Миками Resident Evil в затяжном кризисе, и одна только «идейноотступническая» RE5 пока не в состоянии прикрыть зияющую дыру в расползшемся по множеству проектов-паразитов франчайзе. Хотите дать нам новых направлений и разнообразия? Дайте нам новый RE: Outbreak. Это самый простой, самый очевидный, самый ожидаемый вот уже много лет шаг. И анонсируйте уже полноценную шестую часть, по которой мы сможем сами судить о направлении, в котором движется сериал.



Сергей Цилюрик: Согласен. В Outbreak я не играл, но сама идея тамошняя мне нравится уже куда больше, чем зачин ORC. А вообще, что-то все RE сплошь и рядом стали кооперативными. Даже в Revelations будет мультиплеер.

По сути, с «Резидентами» ситуация всегда была обратной той, что описывает Кавата: до четвертой части все делались на манер первой, а потом все словно встало на рельсы, проложенные Миками в RE4, и слезать не желает. Хотя куча фанатов просит возвращения к классическим пререндеренным задникам и тракторному управлению, и наверняка на этом рынке тоже можно было бы нажиться, удовлетворив столь несложные запросы (раньше-то клепали чуть ли не ежегодно такие игры).

В общем, единственное, что могло поддержать как-то слова Каваты – цикл Chronicles, да и тот на второй части загнулся.



Тамим Антониадес,

ГЛАВА NINJA THEORY:

«Я думаю, в нашей бизнес-модели недостаточно разнообразия, чтобы создавать интересные, альтернативные игры. По меньшей мере – на стороне ААА, там нет инноваций. А маленькие скачиваемые игры не могут состязаться с ними на одном уровне – в то время как в фильмах такое возможно.
Я думаю, если мы всерьез двинемся в онлайн с ААА-релизами, все изменится. Нас больше не будет удерживать эта сковывающая модель. Можно будет выпускать игры разного размера, разных ценовых категорий – не нужно будет ставить все на один большой блокбастер каждый год. Можно будет тестировать игры, выпуская бета-версии, можно будет свободно распоряжаться датой релиза или вовсе выпускать игры по эпизодам. Вместо того чтобы рассуждать "У нас в портфолио есть три игры, вот эта, наверное, будет хитом, поэтому весь маркетинговый бюджет уходит на нее, а остальные пусть тонут"».



Наталья Одинцова: Вообще идея заманчивая – ну вроде как тратишь на разработку немного, а если идея попрет, собираешь больше, чем ААА средней успешности сейчас. Мол, поэтому NT скачиваемыми играми не занимается – сейчас цифры не те. Правда, параллель с фильмами немножко некорректна: вон Black Swan сняли, как Тамим говорит, за сумму, на порядок меньшую чем Prince of Persia, – но от этого люди не выглядят квадратными буратинами, а декорации – вполне себе декорации, без убогих текстурок. А увидеть в дешевой игре дорогое 3D? Правда, тут же идет посыл, что в онлайн нужно идти не с дешевой игрой, а вполне себе с ААА. Ок, но как это уменьшит бюджет на маркетинг?

Хотя мне очень интересно, почему для Shadows of the Damned, например, выбрали модель со стартовой ценой в 60$. А потом еще и не раскручивали особо.



Сергей Цилюрик: А я еще раз вспомню про Steam, на котором почти все из перечисленного успешно воплощается в жизнь. Очень надеюсь, что это станет трендом, а производители консолей возьмут с Steam пример в вопросах ценовой политики и открытости платформы в целом.



Джеймс Кэмерон,

КИНОРЕЖИССЕР:

«Я думаю, что "Аватар" – идеальный IP для MMO.
Это очень, очень большой мир, хотя по первому фильму, может быть, это и не очень понятно. Мы говорим о целой планете, о вселенной, в которой есть и другие планеты, другие культуры, другие формы жизни.
Со временем люди поймут, о каких масштабах идет речь, и поймут, как будет работать MMO, но ее надо будет запустить… Надо будет очень хорошо продумать время запуска игры, чтобы оно не выдало важных элементов второго и третьего фильмов. Они – всего лишь отправная точка; нам нужно создать глубокий и разнообразный мир, который пережил бы фильмы».



Святослав Торик: После таких разговоров обычно запускают жалкий браузерный огрызок с максимально некомфортным интерфейсом/геймплеем – это ныне зовется «монетизацией». В лучшем случае – глючная, но симпатичная стрелялка на Unity, см. Battlestar Galactica Online.



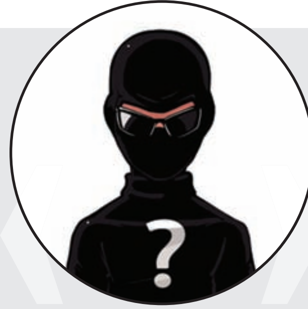
Адриан Хмеляж,

КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР PEOPLE CAN FLY:

«Вы знаете какие-нибудь ругательные слова на немецком, французском, польском? Когда вы их произносите, ничего страшного ведь, правда? Даже за семейным столом?
Именно так все эти F-бомбы звучали для нас. Мы поляки, для нас весь мат в Bulletstorm – что-то экзотическое и забавное. Мы не понимали, насколько сильны эти выражения. А в Epic подумали, что это именно то, чего мы и хотим, и решили уважать наше креативное видение. И только в самом конце разработки, когда мне дали почитать польский перевод сценария, я понял, насколько грязным он был. Я вот много ругаюсь. Очень. И я даже... покраснел немного».



Артём Шорохов: Аха-ха-ха! Очень хотелось бы послушать слова на ту же тему от главы разработки «Ведьмака 2», например. Насколько он был настроен на совершение противоправных действий с лилиями? А если серьёзно, мы вновь наткнулись на старую добрую проблему адекватного перевода ругательств. Даже не перевода – локализации. Мягко – плохо. Жёстко – снова плохо. А где «нормально»? Думается, где-то там, в волшебной стране более подробных сопроводительных localization kit'ов, где помимо терминологии есть напутствия и о том, каково авторское видение столь щекотливой темы. Потому как я (и, хочется верить, не только я) готов принять за данность установки истинных авторов произведения, но не слишком доволен всякий раз, когда личное чувство прекрасного вступает в конфликт с мировоззрением посредников.



Крис Тилстон,

БЫВШИЙ ПРОГРАММИСТ RARE:

«Честно говоря, в Killer Instinct была куча багов и эксплойтов. Оба наших тестера просто ненавидели файтинги. Не хочу их винить.
А в вас просто говорит ностальгия по тем временам, когда вы были ребенком и ходили в аркадные залы, и, если бы мы сейчас сделали другой KI, не такой, каким вы его представляете, вы бы все нас возненавидели. То же относится и к Goldeneye, и к Perfect Dark. В эти игры вы играли десять лет назад, вы небось тогда были студентами или к вам в гости друзья заходили. И вам тогда было весело. Но сейчас они просто не выдерживают сравнения с современными играми».



Артём Шорохов: Ээээ... Но позвольте, а разве кто-то говорил о том, что новые игры нужно делать старыми методами? Например, всего с двумя тестерами и ненавистью к жанру? Мы хотим по-настоящему современных, крутых, офигительных игр в с детства любимых сеттингах. Чем тот же Killer Instinct хуже, чем Mortal Kombat, а Perfect Dark – чем... Banjo & Kazooie?

Мне кажется, я понимаю подоплеку этих слов, но преданный фанат видеоигр во мне буквально кричит: «И правильно, что вам Donkey Kong Country не досталась! И поделом!»



COSPLAYMANIA

Красивые отечественные косплееры. Gotta Catch 'Em All!

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
Фотограф: JustMoolti

Мария Ренар
Косплеер: Мария Авдонюшкина (Adelhaid)
Любимые игры: VtM: Bloodlines, The Path, Castlevania:LoI
Костюм сделан: самостоятельно

Алукард
Косплеер: Faeryx
Любимые игры: Arcanum, VtM: Bloodlines, Baldur's Gate
Костюм сделан: самостоятельно





BLAZBLUE
Фотограф: Kifir

Рэйчел Алукард
Косплеер: Усаги Чиба Любимые игры: League of Legends
Костюм сделан: 50/50 – сам костюм сшит швеей, стафф сделан мною и моими помощниками

FINAL FANTASY X
Фотограф: Максим Чеченёв

Юна
Косплеер: Анастасия (Yuna) Любимые игры: сериал Final Fantasy
Костюм сделан: Коное, а стафф для него – Adelhaid

Рикку
Косплеер: Ольга Корнакова (Nia) Любимые игры: сериал Final Fantasy, Devil May Cry,Bayonetta Костюм сделан: Женя Рукавицина



FINAL FANTASY XIII
Фотограф: Faranor

Сэра Фэррон
Косплеер: Mira Любимые игры: Silent Hill, Castlevania
Костюм: обувь и аксессуары сделала сама, одежду – подруга Лена



SENGOKU BASARA 3
Фотограф: Ангелина Гончарова

Сайка Магоити
Косплеер: Лейана Любимые игры: Sengoku Basara
Костюм сделан: самостоятельно



ЧТО ЗДЕСЬ ПРОИЗОШЛО?

см. стр. 56

...О ПРОИЗОШЛО?

Павильон компании Mail.ru обосновался под открытым небом. По слухам, организаторы были готовы даже разгонять дождевые облака самолетами!



Павильон с игрой, которую никто не знает, рекламировал стендист, которого заметить было просто невозможно.





Семен Кобылин

Игромир 2011 в картинках

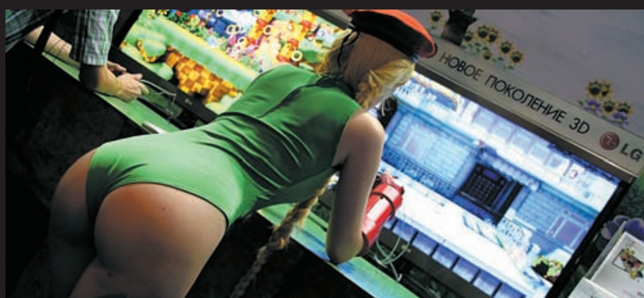
Главное об играх выставки мы рассказали в предыдущем номере, кое-что вы прочитаете и в этом. Однако для закрепления эффекта стоит показать вам небольшую фотогалерею с выставки – специально для тех, кто не смог (или не захотел) лично ее посетить.

Компания «Акелла» выпускает теперь не так много игр, зато делает свою работу весело, с выдумкой!



На «Игромире» показывали и немало уже вышедших игр. Ладно – Resistance 3. Но Gran Turismo 5 – это вообще прошлый год.





Этот кадр покорил сердце одного из наших редакторов, он провел журналистское расследование и добыл контакты девушки. Русский официальный косплей хорош, когда моделей подбирают знающие люди и в тусовке геймеров/анимешников, а не в агентствах.

Издатель Uncharted 3 так рекламировал автомат Калашникова, что мне очень захотелось записаться добровольцем в сирийскую армию.





Need for Speed: The Run оказалась одной из самых востребованных игр выставки. Выходит скоро, попробовать всем хочется.



Согласитесь: отвести взор от прекрасных глаз Милены и отвлечься на что-то другое просто невозможно.

«Страна Игр» на выставке

Стенд компании «Гейм Лэнд» все дни работы выставки предлагал посетителям самые разнообразные развлечения на консолях и игровых ПК. Также были проведены традиционные встречи с читателями журналов.

Также на стенде можно было принять участие в турнирах по Grand Turismo 5, Need for Speed: Shift 2 и Mortal Kombat, победители получали призы от компании AVerMedia в виде флэшек с записью своей игры при помощи нового устройства, представленного на стенде – Game Capture HD. В конце каждого дня проводился решающий турнир и победители получали призы (карты видеозахвата DarkCrystal HD Capture Station C874, DarkCrystal HD Capture Pro C027 и AVerCapture M C039M). Телевизоры для консольной зоны были предоставлены компанией LG.

В PC-зоне проводились турниры на мощных компьютерах от таких производителей как «Олди», «Ситилинк», Meijin, Wexler, iRU, «Юлмарт», USN – причем все ПК были собраны на базе мощных процессоров Intel ® Core ™ i7 второго поколения. Например, можно было принять участие в турнирах Quake Live при поддержке Федерации Компьютерного Спорта и получить ценные призы. Или же решиться на гоночные заезды под руководством чемпиона мира по Need For Speed (по версии World Cyber Games), многократного призера российских и международных соревнований – Алана Енилеева. Любителям Starcraft II были предложены шоу-матчи между Empire.Happy и imbaFXO. Bratok, а каждый желающий смог побороться за главный приз турнира – процессор Intel ® Core ™ i3. В прямом эфире с места события проводилась видео-трансляция от Empire.ZERG'a.

Наконец, каждый желающий мог принять участие в сборке компьютеров на скорость, получить призы от компании Gigabyte и задать свои каверзные вопросы разгонщику системы.









EA Showcase

В середине октября, когда в Москве было холодно и грустно, компания Electronic Arts пригласила нас в Лондон на показ новейших игр. Причем как-то так совпало, что показывали в основном многопользовательские режимы.



Евгений Закиров

Например, мы одними из первых в мире смогли попробовать мультиплеер Mass Effect 3. Обо всем этом, а также о многом другом, читайте в нашем репортаже. Большинство представленных игр поступят в продажу лишь в начале следующего года. При этом в неиграбельном виде была только одна – MMO The Secret World, демонстрация которой, впрочем, тоже проводилась в реальном времени, просто журналистам не давали попробовать сразиться с нежитью в подземке. Что понравилось больше всего? Это сложный вопрос. Свежие впечатления по каждому из отсмотренных проектов – на следующих страницах.

По межгалактическому протоколу 282 расизма в мультиплеере Mass Effect 3 нет.



1

Mass Effect 3

Мультиплеер в Mass Effect 3, вопреки всякой логике, ждали многие. Долгое время разработчики уверяли, что ни о каком многопользовательском режиме и речи идти не может, но потом все-таки сдались. Я провел за изучением co-op миссий полчаса и пока не могу сказать, что это самый яркий экспириэнс в багаже Electronic Arts. Но это только пока.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, Windows
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
BioWare
Мультиплеер:
co-op, local/online
Страна происхождения:
Канада

ДАТА ВЫХОДА
06.03.2012
(Европа)

Если попробовать мыслить в проблемном ключе, то у мультиплеера Mass Effect 3 только одна сложность: слишком мало показали. На словах все выглядит просто превосходно: множество миссий для совместного прохождения, разные классы персонажей, расы, впечатляющая система развития героев, а главное – галактическая карта, на которой в реальном времени происходит самая настоящая война. Все это очень здорово, но ничто из перечисленного выше не было возможности оценить лично. Вернее, как: показали одну многопользовательскую миссию для прохождения вчетвером, а все самое интересное оставили за кадром – не разрешили даже побродить по меню и посмотреть что там и как.

Миссии, на самом деле, стандартные: есть команда игроков, которая выполняет разного рода задания. Никакого сюжета, ничего такого, что мотивировало бы приверженцев однопользовательского режима попробовать мультиплеер, тут нет. При этом больше всего вопросов вызывает именно подобранная карта. Такое впечатление, что ее просто выдернули из сингла, из-за чего в ней так много узких коридоров, отдельных комнат и тупиков. Это довольно странно, учитывая что проходят здешние бои в определенном ритме. Сначала команда игроков должна уничтожать волны противников, причем с каждым разом их численность и сила увеличиваются. После этого предстоит выполнить какое-нибудь поручение – обезвредить несколько бомб, защитить определенную точку и все в таком духе.

Понятно, как это работает: обожаемый миллионами игроков сеттинг действует безотказно. Понятно, для чего это нужно: мультиплеер сегодня актуален, он продлевает жизненный цикл игре и легче дополняется, плюс работает на привлечение новой аудитории. Однако BioWare, кажется, плевать хотели на все условности. Они собирают развлечение «для своих», для фанатов, и не очень-то хотят показывать его раньше времени.

Во всяком случае, именно так разработчики объясняют общую неторопливость происходящего. Все бои проходят по правилам Mass Effect последней редакции: перестрелки вроде бы динамичные, но какие-то постановочные, медленные, в укрытиях можно часами сидеть. Здесь все то же самое, и в мультиплеере такая нерасторопность просто не работает. Но это все-таки вопрос восприятия: сидящие рядом со мной журналисты, по всей видимости, не большие фанаты Шепарда, едва сдерживали ехидные ухмылки. Мне же было интересно узнать, какие задания будут дальше, какие противники появятся следующими, будет ли возможность, например, возвести какие-нибудь укрепления. Но все-таки это командный режим, где без участия всех игроков пройти дальше невозможно. Тут нужно не только и не столько отстреливаться от противников, но и время от времени обращать внимание на цель миссии – и помогать их выполнить. Наша команда начинала одну и ту же миссию два раза, но так и не добралась до конца. Это говорит о главном: суть BioWare уловили.

Проверка фактикой

Аватара игроки создают сами – на выбор предлагается несколько рас и классов персонажей, причем способности привязаны именно к последнему и к оружию. За выполнение заданий и просто за убийство противников начисляют очки опыта, а также деньги. Возможность экспортировать бойца в сингл присутствует, но это опционально. Миссии для совместного прохождения необязательно проходить «вместе» – можно воспользоваться услугами ботов.




Лопата – грозное оружие. Главный герой обращается с лопатой виртуозно!

Shank 2

Сиквел Shank показывали где-то в углу, рядом с демо-юнитами скачиваемой игры Warp. Несмотря на то, что журналистам было предоставлено всего два компьютера, желающих посмотреть на продолжение похождений Шэнка было достаточно.

В свое время Shank произвел определенный фурор и, вроде как, вернул надежды на возрождение некогда популярного жанра beat'em up в двухмерном варианте. Как показало время, надежды не оправдались. Но сиквелу Shank все равно рады.

Несмотря на то, что сюжет играет в Shank важнейшую роль (придется в это поверить!), раньше времени подробности о нем не раскрывают. Видимо, продвигать игру хотят именно за счет немотивированного насилия, что в рамках жанра совершенно нормально. Задумка следующая: главный герой бегает по двухмерным уровням, убивает противников самыми жестокими (хотя разработчики используют другую формулировку – «зрелищными») способами и… в общем-то, все. Время от времени на его пути встают боссы, и сражения с ними, при желании, можно воспринимать как что-то вроде пазлов, головоломок. Однако теперь это не обязательно: если хочется, то босса можно расстрелять и так, просто вовремя уклоняясь от его атак. А можно и найти оптимальную тактику, используя различные «ловушки» на локации – так даже быстрее, но почему-то значительно сложнее.

При этом выглядит игра абсолютно точно так же, как первая часть. Для скачиваемого мордобоя настолько тщательно прорисованная графика (дурацкая формулировка, но что делать, если вся игра рисованная?) кажется излишеством. Все равно на красивейшие фоны и плавную анимацию мало кто обращает внимание – слишком много крови и жестокости на экране, чтобы думать о таких вещах. Не изменилась и манера изложения, разве что на этот раз акцент делается именно на экшн, резню, мордобой, перестрелки, и вкраплений «платформера» стало значительно меньше. Однако он все равно есть. Все равно время от времени заставляют прыгать по платформам, цепляться за непонятные висящие в воздухе штуковины, в общем, изображать главного героя Bionic Commando.

Разумеется, не обошлось и без нового оружия. Наиболее впечатляющее – это, как ни странно, простая лопата. Скромный на вид садовый инвентарь оказывается поистине несущим смерть орудием в руках Шэнка. Однако этого, согласитесь, мало, чтобы называться полноценным сиквелом; дежурные обновления хороши там, где нет строгой нумерации частей. К счастью, Shank 2 содержит гораздо больше изменений, просто далеко не все они лежат на поверхности и очевидны. Самое главное в сиквеле – это переосмысление ценностей, четкое понимание того, как делать современный beat'em up и как поддерживать интерес игрока. Как поднимать уровень сложности, планировать ивенты, сочетать разные типы противников. Где давать отдохнуть, а где заставлять хаотично жать все кнопки в надежде на спасение. Shank 2 в этом смысле, несмотря на то, что показывали лишь один уровень из превью-кода, выглядит куда более цельной игрой, выверенной. Это колоссальная работа над ошибками, которую наверняка оценят те, кому посчастливилось (вернее, хватило терпения) пройти первую часть до конца.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3, Windows
Жанр: action
Зарубежный издатель: Electronic Arts
Российский издатель: Electronic Arts
Разработчик: Klei Entertainment
Мультиплеер: co-op, local
Страна происхождения: Канада

ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2012 года (Европа)

Мультиплеер

В первом Shank мультиплеер тоже был: отдельная кампания для совместного прохождения. В сиквеле решили несколько разнообразить многопользовательский режим, добавив так называемый Survival – это когда два героя на экране отбиваются от волн противников, время от времени расправляясь и с боссами. Все это происходит на одном фиксированном многоэтажном экране. За убийства героям начисляются деньги, которые можно тратить, например, на крутое оружие или «аптечки» (бутылки с крепким алкоголем, на самом деле).



3



Syndicate

Что такое новый Syndicate, всем более-менее понятно. На всякий случай еще раз: это переосмысление известной игры, поставленное на рельсы шутера от первого лица с легким (едва уловимым, на самом деле, и при этом исключительно стилистическим) закосом в сторону Deus Ex: Human Revolution.

ИНФОРМАЦИЯ

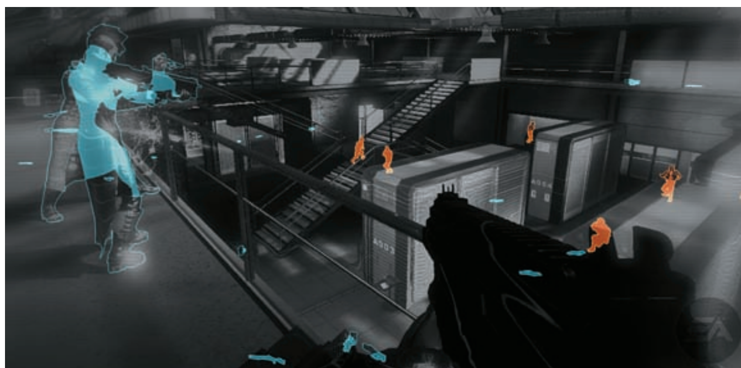
Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, Windows
Жанр:
shooter.first-person
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Starbreeze
Мультиплеер:
co-op, online
Страна происхождения:
Швеция

ДАТА ВЫХОДА
21.02.2012
(Европа)

На прошедшем в октябре пресс-показе Electronic Arts демонстрировали мультиплеер нового Syndicate. При этом сначала представили трейлер и рассказали, что к чему, а после этого дали в руки джойпады и предложили попробовать самим режим совместного прохождения.

Следует сразу оговориться, что это не тот co-op, где мультиплеер интегрирован в сингл и позволяет друзьям на ходу подключаться к прохождению. По сути, речь идет всего лишь о наборе миссий для четырех игроков, без возможности создания собственного аватара. Все роли распределены заранее: есть танк, есть поддержка и все в таком духе. Есть большущая карта, определенная цель и множество противников. На определенных этапах появляются боссы, причем часто либо в компании «миньонов», либо просто вдвоем.

Первое, что удивляет в Syndicate, – это динамика. Какие-то немыслимые темпы не позволяют вовремя сообразить, что надо делать и как именно действовать в команде. При этом показанная карта вызывает еще и ассоциации с Mirror's Edge – очень уж похожая цветовая палитра. Противников сразу много, любая цель хорошо охраняется, а на некоторых участках требуется просто под шквальным огнем бежать вперед в надежде на успех. Но при этом управление очень отзывчивое и понятное, и уж если что-то задумал, то сделать это будет проще простого. Плюс, не стоит забывать про разного рода апгрейды и «надстройки». И про чудесный режим точного определения, когда противники подсвечиваются специальным цветом. Может показаться, что это своего рода чит, но на самом деле чаще всего прицелиться просто не успеваешь – противников нападает столько, что можно стрелять в любом направлении и все равно кого-нибудь зацепить.





Наибольшую сложность в данном случае представляют именно боссы. Когда после зачистки небольшой площадки появляются два похожих на участников музыкального коллектива Daft Punk охранника, понимаешь, что ураганные перестрелки закончились, сейчас будет что-то посложнее. При этом как-то не догадываешься, почему четыре персонажа не могут нанести им никакой урон – вроде все попадают, а боссам что с гуся вода. Представитель от разработчиков вынужден был подходить к каждому и объяснять: «Подойдите поближе, зажмите эту кнопку, сейчас вы его взломаете, и только после этого стреляйте. Повторите так несколько раз, и он откинет ласты». Окей, только пока пытаешься его взломать, он продолжает стрелять в тебя. Чуть ли не в упор. Разработчики в это время потешаются за спиной играющих, после чего все-таки подсказывают: «Это же кооператив, разбейтесь на пары – двое отвлекают, двое взламывают». После этого все прошло как по маслу. А после завершения миссии эти же люди спрашивают: "Понравилось? А как вам музыка? Skrillex крутой, да?» Еще бы! Если раньше я сомневался в мультиплеере в Syndicate, то теперь он стоит для меня на первом месте. Ну, пока на первом – хочется все-таки больше информации про сингл, чтобы делать выводы.

Business is war!

Electronic Arts, судя по всему, очень гордится тем, что музыку для игры (во всяком случае, заглавную тему) написал Skrillex. Причем, что совершенно нетипично для издателя, скачать ее может любой желающий – достаточно зайти на официальный сайт или сразу на страничку в Facebook, «лайкнуть» Syndicate и скачать трек в хорошем качестве. Та же история – с Digitalism, который выложили сразу после трейлера с объяснением режима совместного прохождения. В общем, все мы рады щедрым дарам и все такое, просто Skrillex, каким бы талантливым он ни был, буквально, везде. В трейлере Uncharted 3, например. Или на диске с промо-саундтреком Mortal Kombat (там, где темы популярных персонажей).



SSX

Как ни странно, одна из самых запоминающихся презентаций на октябрьской EA Showcase была посвящена SSX – не слишком серьезному, но безумно увлекательному симулятору сноубординга. Желающих ознакомиться с превью-версией было много. И проведенные за прохождением этого билда полчаса ясно дали понять, почему на SSX надо оформлять предварительный заказ уже сегодня.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
sports
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
EA Canada
Мультиплеер:
co-op/vs/, local/online
Страна происхождения:
Канада

ДАТА ВЫХОДА
17.02.2012
(Европа)



На всех скриншотах новый SSX выглядит превосходно. Жаль, что в самой игре рассмотреть все настолько близко нельзя.

Перед тем как доверить в руки джойпад, разработчики спрашивают: «Вы играли до этого в SSX? Знаете, что тут и как?» Отвечаю, что играл. «Хорошо. Но я на всякий случай объясню, а про все остальное расскажу уже в процессе». Понятно, что представитель компании хочет грамотно расставить приоритеты – обратить внимание на это, избежать каких-то известных багов, удостовериться, что игра мне понравилась. Но мне интересно другое. Мне хочется выбрать на карте Сибирь, найти самый крутой спуск с каким-нибудь внушающим ужас названием и попробовать его одолеть вот так, с ходу, без подготовки.

Смысл в том, что хотя карта мира схематичная и не претендует на одобрение института геодезии и картографии, на ней уместились вполне реальные спуски. При этом каждую «локацию» – будем называть это геймерской терминологией – дотошно воссоздавали по снимкам со спутника (NASA, всего 27 гор). И чтобы никто не забыл про старания разработчиков, в углу размещен логотип этой системы, а рядом предоставлена исчерпывающая информация о горном хребте. В общем, звучит все это очень впечатляюще. Непонятно только одно: если в дизайне, планировке карт на первое место поставлен реализм, то как же тогда работает механика «еду вперед с закрытыми глазами»?

Смысл SSX в том, чтобы разогнать, найти какую-нибудь горку, взмыть в воздух и выполнить как можно больше смелых трюков в полете, после чего снова приземлиться на сноуборд и поехать дальше. Все трюки выполняются одной или двумя, в зависимости от сложности, кнопками, причем различаются они в зависимости от выбранного персонажа, доски и продолжительности свободного полета. По идее, героя убить нельзя, т.е. после каждой неудачной попытки приземлиться на ноги он лишь теряет призовые очки. На самом же деле как-то так получилось, что я угробил подконтрольного сноубордиста по меньшей мере раза три, прежде чем понял, что самый простой способ приземлиться на доску на максимальной скорости после сложных (скорее невероятных) акробатических представлений – это отпустить вообще

В доску свой

Благодаря продвинутой физической модели сноубордисты могут скользить, отталкиваться, разгоняться и вытворять разные опасные для жизни вещи, буквально, на любом участке спуска. В помощь ему будут предоставлены разные виды сноубордов, которые – внезапно! – можно апгрейдить. Система во время показа не работала, так что как это будет выглядеть – пока большой вопрос. Система развития персонажей (а сериал SSX всегда был, кхм, персонифицированным) в новом выпуске не представлена. Сам список сноубордистов пока уточняется – показали старых герой экстремального выбора спорта и несколько новых, но пока без откровений. Кстати, не все анонсированные спортсмены были включены в превью-билд. И выбирать не давали.







Сноубордов будет много, но насколько они все будут отличаться друг от друга (кроме рисунка) и, главное, как их можно будет усовершенствовать – большой вопрос.

все кнопки и ничего не нажимать.

Уже в превью-билде было представлено очень много локаций, но я смог оценить лишь несколько спусков. Что касается простых, «гоночных», то с ними все просто – они сойдут разве что в качестве тренировки. Каждый спуск в новом SSX – это не просто огромное заснеженное пространство; это просчитанный маршрут, где любое заваленное снежными сугробами здание, любой бордюр или трамплин может использоваться за достижения поставленной цели. При этом разработчики не ограничивают играющих какими-то заранее предусмотренными путями, т.е. если сразу не сообразил, как лучше спуститься – не беда, продвигаться дальше можно как угодно. Тупиков или участков, на которых вообще ничего нельзя было бы сделать, тут нет. При этом спуски довольно сильно друг от друга отличаются: в Сибири, например, чаще придется прыгать не для того, чтобы еще раз поджать в воздухе ноги, но просто чтобы не свалиться куда-нибудь вниз и не потерять набранную скорость.

Показанные Survival-заезды тоже очень разнообразные: удирать от лавины оказалось гораздо проще, чем попытаться просто выжить в каком-нибудь темном тоннеле. С другой стороны, спускаться вниз в замерзший вулкан на сноуборде – это тоже тот еще челлендж, хотя и понятный не всем. В том смысле, что визуальная сторона вопроса пока еще кажется очень неоднозначной. Для того, чтобы игроки могли правильно и вовремя ориентироваться на местности, камера расположена очень далеко от сноубордистов; таким образом, она охватывает обширную площадь и работает как раз на «свободный мир». В то же время, маленький объекты на экране – мало деталей. И если на открытом воздухе это заметно не так сильно (все-таки там есть здания, деревья, линии электропередач и кружащие над головой вертолеты), то в той же пещере чувствуешь себя как-то неуютно. Фонарик вроде бы выхватывает интересные куски, но какая ж разница – по сути ведь это скучный серый коридор, в котором время от времени надо прыгать.

4

Плюс, некоторые нарекания вызывает управление. Если во всем разобраться, то оно будет работать как надо, притом что некоторые кнопки дублируют функции аналогов и шифтов. Но вопрос в том, как побыстрее к этому привыкнуть: как понять, когда условности засчитываются за просчеты, а когда нет, в какой момент трюк окажется фатальным и почему. В руках разработчиков сноубордисты тоже далеко не всегда приземлялись удачно, и, на мой взгляд, это проблема отладки – управление нужно сделать интуитивным, очевидным, понятным. Чтобы можно было взять джойпад в руки и понять, грубо говоря, как подпрыгнуть в воздух, начать трюкачить и после этого встать на доску и поехать дальше. В конце концов, это затрагивает не уровень сложности, а просто понижает порог вхождения. Все остальное в новом SSX на месте – осталось отшлифовать до блеска и выставить на полки.



Вверху: Главное не только высоко прыгнуть, но и мягко приземлиться. Желательно на ноги.

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Сомнений в том, что Kingdoms of Amalur в следующем году будут продвигать не менее настойчиво, чем в свое время Dragon Age, уже не осталось. Этой осенью Electronic Arts показывали рабочий билд, более того, давали журналистам поиграть не двадцать минут, а два часа. От иного фэнтези за это время можно устать, но в случае с Reckoning пришлось просить добавки.



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3, Windows
Жанр: role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель: Electronic Arts
Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлаб»
Разработчик: Big Huge Games
Страна происхождения: США

ДАТА ВЫХОДА
07.02. 2012
(Европа)

Что такое Kingdoms of Amalur, если попробовать разбить игру на составляющие? В первую очередь, это что-то сильно напоминающее Fable III по форме, и фэнтезийную сказку со всеми характерными чертами (лесным народцем, например) по содержанию. Первые двадцать минут, во время которых воскрешенный главный герой ищет выход из монотонных коричневых катакомб, попутно отбиваясь от нелепых злодеев и помогая не менее нелепым карланам, сравнение с британской сказочкой от Lionhead так и вертится на языке. Позднее, когда герой все-таки выходит на дневной свет и ему становится доступен весь обещанный открытый мир, привкус Fable только усиливается: понятная и динамичная боевая система, большое внимание второстепенным деталям и отхождение от традиционных жанровых ценностей, и все в таком духе заставляют вспоминать о, пожалуй, одной из самых неоднозначно воспринятых игр для Xbox 360 и, в случае с двумя крайними выпусками, PC.

Хорошо, а что дальше? Какая вторая составляющая? Вот тут уже приходится задумываться. С первой-то все понятно, уже на этом этапе можно провести посев аудитории – кто за, кто против, кто воздержался. А тут уже возникают сложности, причем не в плане «хорошо или плохо то или иное», а «что лучше». Что заставляло журналистов по два часа подряд сидеть играть в Kingdoms of Amalur, без перерыва и переговоров друг с другом? Ну, помимо зоркого пиарщика. Удивительной красоты фэнтезийный мир? Прекрасный сценарий? Забавные задания? Что именно? Ответ на этот вопрос, по всей видимости, мы узнаем уже после выхода игры. Но вот стоит ли ее ждать – это понятно уже сегодня.

Несмотря на то, что Reckoning – это, скорее, все-таки экшн, чем полноценная RPG, здесь не нивелируется ценность брони, оружия и формулировки «плюс пятнадцать к решительности». Здесь есть и диалоги с множеством вариантов ответов, и подборка самых разных квестов на сто часов прохождения, и удивительно богатая история мира. То есть, саму-то историю, понятно, пишет герой, но за каждым деревцем, за каждой фразой в духе «вот раньше» есть какой-то бэкграунд. Во время нашей беседы с Тоддом Макфарленом, который занимается художественной частью разработки и известен, главным образом, благодаря комиксам про «Спауна», выяснилось, что просто текстового материала у разработчиков накопилось столько, что его хватило бы книг на десять. «Сценарий писал Роберт Сальваторе, известный поклонникам фэнтези дядька, который к делу отнесся очень ответственно. Однажды он пришел с огромной кипой бумаг, рядом положил еще одну такую же. И сказал, что вот этот кусочек – это была одна десятая стопки, наверное! – собственно сценарий с диалогами, а все остальное – рассказ о прошлом игрового мира и его особенностях. Можно, конечно, подумать, что мужику просто нравится строчить буковки, но на самом деле все сложнее. Он хотел сделать все логично, без сюжетных дыр, без условностей и прочего. Вот ему сказали придумать мир, он его и придумал – от начала и до конца».

И все равно несколько смущают ненужные замашки в некоторых случаях.



Внизу: Бои – самая яркая и впечатляющая составляющая Reckoning.

Тодд Макфарлейн передает привет

После беседы с Тоддом Макфарлейном я спросил, не хотел бы он что-либо сказать напоследок фанатам комиксов, фэнтези и видеоигр в России. Он нашелся, что ответить: «Многие до сих пор мыслят какими-то абстрактными окологеографическими понятиями. Скажем, «раз я живу в России, то не судьба мне рисовать комиксы». Это полная чушь! Брехня. Все зависит от того, что вы умеете и хотите ли учиться этому дальше, развивать свой талант. Не далее как на той неделе я нанял талантливого художника из Польши. Знаешь, как это было? Да очень просто. Открываю я как-то утром твиттер, а мне новый реплай – от какого-то парня, поляка. Я открываю ссылку и вижу офигенный рисунок, смотрю галерею дальше и понимаю, что у парня настоящий талант. И я предложил ему работу! Вот так все работает. Вот ты, наверное, рисовать не умеешь? Да и не беда. Посмотри на этот арт. (показывает на рекламный баннер). Вот этого мужика рисовал один человек, меч – другой, щит и шлем – третий. Раскрашивали все это совсем другие люди. Фон – небо, вся ерунда – рисовался вообще на другой студии. А еще тени прорисовывал отдельный человек. Понимаешь? Работа найдется всегда. Вот, допустим, тебе нравятся видеоигры, а рисовать ты не умеешь ну никак. И что, разве это повод опускать руки? Нет, нет, надо работать! Надо пробовать себя, я не знаю, в сочинении, в придумывании вещей. Ведь чтобы что-то нарисовать, это надо придумать. В конце концов, тебе ж даже не придется уезжать из родной страны. Сейчас, кхм, такое время, когда все можно передать и оплатить через Интернет. И узнают о талантливых людях тоже через Интернет. Так что скажи читателям, чтобы дерзали. Хороших людей заметят!»

5

Вот, например, выбор расы и вообще редактор персонажей – это именно то, о чем потом просто не вспомнишь. Они присутствуют здесь постольку поскольку, и не имеют никакой дополнительной функции. Из-за этого, например, главный герой лишен вообще какой бы то ни было персонификации: есть, допустим, варвар с костью в носу, вот он растет, получает новые умения, повышает характеристики. И разработчики при этом соловьем заливаются о том, что со временем герой станет именно таким, каким сделает его игрок – в зависимости от решений и прочего, изменится его будущее, его судьба и роль в фантастическом мире. Все это, конечно, замечательно. Но какое мне дело до будущего этого человека, если он за всю игру не проронил ни слова, а прошлое выдумал на ходу во время важных сюжетных диалогов?

В этом смысле внимание привлекает все вокруг героя, а не его душевные переживания (которых нет), прошлое (которого тоже нет) и взгляд на вещи (догадайтесь сами). Kingdoms of Amalur – это визуально совершенное путешествие в фантастический мир, где все на своем месте и все настолько необычно и интересно, что хочется просто ходить и осматриваться по сторонам, игнорируя проблемы местных жителей и все остальные суеты. При этом сам мир невероятно огромный: он состоит из нескольких, скажем так, климатических зон, перемещаться между которыми можно свободно и даже без необходимости наблюдать экран загрузки. Я спросил Тодда, какой из уголков мира больше остальных нравится ему самому. Тот задумался: «Вообще-то, ты, наверное, знаешь их лучше меня. В том смысле, что я понятия не имею, как они называются и как там расположены, ну, в игре. Я лишь рисовал наброски, кое-где раскрашивал их, пытался визуализировать замысел Сальваторе. Хотя, знаешь, одну локацию я все-таки могу вспомнить: там, где леса, повсюду растения, разные цветы и все такое. Это просто божественно красиво получилось в игре!»

Ключевое замечание – «получилось в игре». Да, Kingdoms of Amalur потрясающе красива. Но это красота дизайна, не технической части. Мне было интересно, насколько сильно отличается PC-версия от консольной, так что пришлось посмотреть их обе. Вывод очевиден: это как в World of Warcraft, где визуальный стиль позволяет омолодить картинку, сделать ее яркой, сочной, богатой деталями. Но при этом – скрыть то, что лежит на поверхности: квадратные модели, воздушную анимацию и все в таком духе. Конечно, это не фатально; более того, это не замечание, а всего лишь наблюдение, которое вряд ли заставит кого-нибудь взглянуть на игру иначе. Но это есть, и это иногда мешает воспринимать Kingdoms of Amalur всерьез.

Зато на что совершенно точно следует обратить внимание, так это на всякого рода живность и «одушевленных», то есть имеющих право голоса, персонажей. Тодд комментирует свое участие в создании монстров: «Ко мне приходят с идеями, мол, нужен страшный монстр или злодей, и чтобы еще с дубиной был. И вроде как все – вот оно, задание, выполняй. Я подключаю фантазию: мне всегда нравилось рисовать жирных монстров, они самые отвратительные, самые отталкивающие. Чтобы, значит, он медленно переваливался с одной ноги на другую, а его живот трясся, как желе. И чтобы он был неповоротливый, побитый, помятый, а еще чтобы вонял. То есть, понятно, что запах с монитора не учуешь, но какой-то сигнал послать надо – и у меня, мне кажется, это получилось. Видел его в игре? То-то! Другое дело, что ты, опять же, всех монстров лучше меня знаешь – как их зовут, где они обитают и так далее. Мне совер-

Вверху: Аватар может быть как мужчиной, так и женщиной. На вопрос о романтической линии в духе Dragon Age разработчики пока не отвечают, лишь улыбаются.



Внизу: Монстры в Reckoning встречаются разные. Встречаются и просто пауки-переростки, а иной раз можно встретить грудастую медведку.



шенно пофиг, что с ними в итоге там делают. Черт, я даже не в курсе, как того толстяка назвали. У меня-то все просто было – я все время говорил «вот тот толстый чувак», и вроде было понятно, о ком речь».

При этом именно противники в игре попадаются самые разные. Просто прогуливаясь по лесу, можно встретить совсем уж необычную живность, а дойдя до пустыни, найти местных подземных (в смысле, тех, кто плавает в песках) обитателей – это вроде медведки, но с головой рыбы и голой женской грудью. Сложнее всего, впрочем, пришлось во время одного особенно затянувшегося перехода, когда на главного героя напала нежить. И дело было не в том, что нежить сложно убить – с этим-то как раз никаких проблем не было – а в том, что скелетов и прочих восставших из Ада было слишком много. И боевая система, несмотря на ее простоту и доступность, со временем становится более требовательной: из-за того, что противники оказываются ловчее и умнее, приходится менять тактику боя чуть ли не во время каждой новой стычки. А их будет очень много. Особенно ценится схема, когда героя запирают в условной комнате и стравливают на него много-много разных врагов, волнами. Разработчики уверены, это никак не смутит играющего; я поначалу восторгался легкостью и плавностью боевки, но потом уровень сложности скакнул как-то слишком сильно и мне пришлось многие битвы переигрывать. Смысл даже не в том, что управление заставляет переключаться между двумя видами оружия и магией каким-то явно не самым простым способом, а во всем этом многообразии. Игрок получает новое оружие, покупает умения, магические способности, и со временем всего этого становится так много, что с трудом представляешь, что именно надо использовать в данный момент. При этом заклинания бывают совсем разные: какие-то подтягивают противников к себе (но не всех!), другие обрушивают раскаленные камни на головы тем, кто стоит прямо перед игроком. И у каждого монстра есть своя «сопротивляемость» той или иной стихии, причем часто просто абсурдная. Волки не боятся молний из рук? Камооон!

Впрочем, внезапно возникшим сложностям быстро нашли объяснение. Во-первых, это не финальный вариант баланса. Во-вторых, сказывается «скачок» – чтобы показать мне события середины игры, разработчики спустя полчаса после начала поколдовали в режиме отладки и перекинули воина на двадцать часов вперед. Это было правильным решением: после слегка затянутого туториала игрок медленно привыкает к необычной истории и особенностям здешней ролевой механики, все же самое интересное начинается после – когда мир становится действительно свободным, когда можно отвлечься от основного квеста и на протяжении нескольких часов только тем и заниматься, что выполнять дополнительные задания. Причем многие из них связаны между собой, а другие в процессе выполнения «разветвляются», разделяются на два, а то и на три побочных. Вкупе с потрясающим разнообразием, буквально, всего Kingdoms of Amalur грозит превратиться в бесконечную историю, своеобразную мечту любого фаната жанра. Дотошность, трепетное отношение к деталям, огромное внимание к тому, как правильно это представить, чтобы заинтересовать игрока – это важный и ценный труд, и его обязательно оценят по достоинству.

Вверху: Городов в игре много, но спустя два часа я перестал воспринимать их именно как населенные пункты. Они начали казаться просто пунктами выдачи квестов.

Внизу: Каждая локация в игре – это предмет гордости дизайнеров.



В ЭТОЙ ГОНКЕ ПОБЕДА — НЕ ГЛАВНОЕ
ГЛАВНОЕ — ОСТАТЬСЯ
В ЖИВЫХ









NEED FOR SPEED
THE RUN
ГОНКА ВСЕЙ ТВОЕЙ ЖИЗНИ

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

В ПРОДАЖЕ С 17 НОЯБРЯ

WWW.NFS.RU



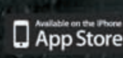




















Разработчики признаются, что они не ставили целью воспроизвести города с точностью до улицы. Главное – передать настроение.

6

The Secret World

Funcom, с некоторыми оговорками, можно считать отцами жанра MMORPG. При этом они еще и известные экспериментаторы: никогда не оставят на месте то, что и так хорошо работает – обязательно переделают, перепишут, видоизменят и выставят напоказ.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Windows
Жанр: role-playing.MMO
Зарубежный издатель: Electronic Arts
Российский издатель: Electronic Arts
Разработчик: Funcom
Мультиплеер: online
Страна происхождения: Финляндия

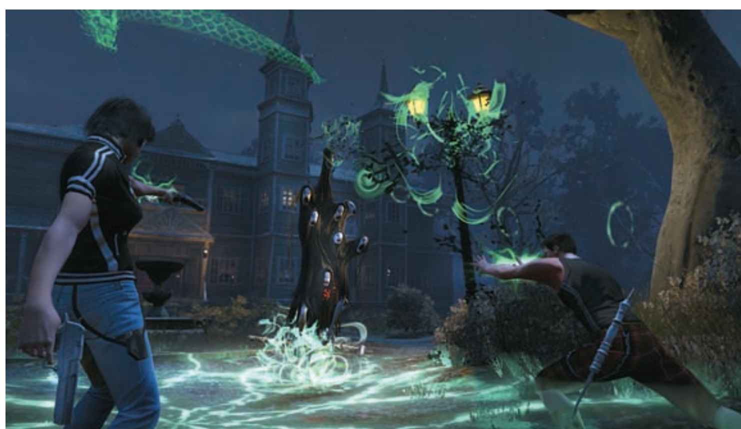
ДАТА ВЫХОДА
Апрель 2012 (Европа)

Первое, что привлекает в The Secret World, – это концепция. Реальное время, реальный мир, в котором неожиданно появляется магия, тайные ордены, монстры, нежить и все в таком духе. Настоящие города, похожие на настоящие улочки, пабы, бары, подземки, но с зомби, демонами и миниатюрными вариантами Ктулху. Как можно пройти мимо этого? Понятно, что в игру не уместился весь учебник географии, но в этом как раз необходимости и не было. Напротив, идея в том, чтобы взять самое интересное, самое узнаваемое и показать это в необычном свете. И прикрутить ко всему перечисленному богатую мифологию.

Но прежде чем с головой погрузиться в фантастический (мистический и так далее) мир, придется пройти туториал – и тут Funcom тоже предлагает необычный подход. С одной стороны, в подробностях прописанный сюжет, различные диалоги и все в таком духе, конечно, нужны. С другой, на данном этапе разработки (и вряд ли это изменится ближе к релизу) кажется неправильным показывать уже хотя бы просто модели персонажей вблизи. Они же уродливые, у них дурацкая лицевая анимация, и такие сцены не производят никакого положительного впечатления – напротив, лишь заставляют задуматься над тем, не проще ли было бы уместить введение в один красивый ролик или текстовую справку.

После затянутого вступления разработчики включили первый данж – подземку. Редактор персонажей, как объяснил представитель компании, пока находится в разработке, поэтому во время показа будут использованы заранее созданные герои. Баланс тоже находится на стадии отладки, из-за чего показывать более сложные квесты пока не имеет смысла. Вместо этого показали лишь базовые навыки – как активные, так и пассивные – и общий темп боевки. Смысл в том, что даже во время прохождения подземелий The Secret World старается не отпускать сюжетную линию, а где-то даже экспериментировать с кинематографичностью и прочими несвойственными жанру нюансами.

Возможно, такое впечатление создается, только если наблюдать за игрой со стороны. Смысл в том, что динамика в The Secret World явно не соответствует привычным жанровым представлениям. Когда на группу героев нападает толпа нежити, все это напоминает скорее Left4Dead с видом от третьего лица, чем MMO. Разработчики комментируют происходящее, рассказывают про систему классов (вернее, про ее отсутствие), а также про доступное оружие (дробовики, автоматы, снайперские винтовки, да хоть базуки). Но ждешь чего-то большего. Кажется, что все эти тонкости и особенности нужны лишь для того, чтобы оправдать маркировку «массовой многопользовательской». Потому что, когда герои, наконец, спускаются куда нужно, к делу подключается дизайн в самом широком понимании: красивые локации, огромное дерево, служащее своего рода хабом порталов, гигантские монстры, заброшенные деревни. Нет, The Secret World, определенно, заслуживает внимания, но на сегодняшний день благодаря не геймплею, а идее, сюжету, истории. Странно расставленные приоритеты для MMO, но что ж поделать. **СИ**



Без классовой борьбы

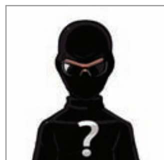
В The Secret World будут представлены такие города, как Лондон, Нью-Йорк и Сеул. Перед началом путешествия игроку придется определиться с идеологией и тем, к какой группировке присоединиться. Никаких дополнительных настроек (кроме, разве что, настроек внешности) производить не надо: здесь не работает знакомая система классов и уровней, «тип» персонажа меняется в зависимости от активных умений и выбранного оружия. Так что при желании борец со злом, ранее специализировавшийся на тяжелых пулеметах, может сложить оружие и заняться изучением черной магии или вуду – либо просто так, либо чтобы действительно сменить профориентацию. В показанной версии скиллов было не так уж и много, поэтому никакой путаницы не возникало. Но в финальной версии игры, я думаю, с составлением правильных «билдов» возникнут сложности – без четко сформулированных классов сложно классифицировать роли участников группы.



В РАЗРАБОТКЕ

НА ГОРИЗОНТЕ

PC
PS3
XBOX 360



Илья Ченцов

Syndicate

Забавно, что игра, одной из тем которой станут фальшивые воспоминания, именно с их помощью и пытается привлечь внимание геймеров. Названия игры и компании-разработчика как будто знакомые, но скрываются за ними совсем другая механика и другие люди.



Помните ту старую Syndicate от Bullfrog, где человечки в оранжевых беретках и серо-зелёных пальто разносили к чёртовой матери будущее, срисованное с Суррейского исследовательского парка, а вы управляли ими с борта корпоративного дирижабля? Так вот, теперь выходит новая игра с тем же названием и примерно тем же содержанием, только без Bullfrog, береток, парка и дирижабля. Но пальто-то остались! Да и вместо Bullfrog над игрой трудится компания Starbreeze, создавшая хитовые Chronicles of Riddick и The Darkness. Правда, в 2009 году её покинули ключевые сотрудники, включая основателя Магнуса Хёгдаля и арт-директора Йенса Маттиса – отчасти как раз из-за разногласий с представителями издателя, EA Partners. А осенью 2010 года ряды Starbreeze ещё поредели, когда компания Machine Games, которую основали беглецы, начала нанимать новых сотрудников (подробности вы можете прочитать по адресу http://www.1up.com/features/starbreeze-secret-history). Другими словами: это уже не та Syndicate и не та Starbreeze. Впрочем, это не значит, что игра обязательно выйдет плохой – примерно так я подбодрял себя, отправляясь на презентацию в отель «Аквариум», что в московском «Крокус-Сити».

Продюсер проекта Бен О'Доннелл (на фото) быстренько выдал брифинг: 2069 год, у большинства жителей Земли в голову вмонтирован чип, дающий им доступ в футуристический Интернет и прочие плюшки, обычно обеспечиваемые встраиваемой в мозг электроникой... но, разумеется, также и зомбирующий носителя в интересах производящей схемку компании. Одной из таких мегакорпораций является американская «Еврокорп» (можно только догадываться, что означает «евро» в её названии), где и служит Майлс Кило, обычный суперагент и наш герой в одиночной кампании Syndicate. С помощью своего чипа Майлс может взламывать железную начинку в чужих головах, заставляя противника либо покончить с собой, либо начать стрелять в своих. Третья функция чудо-СБИС всего-навсего портит оружие. Наконец, цифровая доля мозга также обеспечивает возможность видеть сквозь стены и периодически переходить в режим slo-mo. Для работы спецфункций нужен адреналин, приток которого обеспечивается отстрелом врагов (да я просто ниндзя канцелярита!).

В продемонстрированной Беном миссии Майлс с напарником Меритом (это его порочная небритая физиономия смотрела на нас с одного из первых скриншотов) должен был обезвредить Гарри Чана, учёного из конкурирующей компании «Аспари», занимающегося разработкой своей версии чипа и каким-то образом нарушившего авторские права «Еврокорпа».

Я замечаю «всплывающую подсказку» над брошенной в героя гранатой и интересуюсь, можно ли её взломать. «**Да,** – отвечает Бен, – **чип позволяет взаимодействовать и с окружением, и с разнообразными предметами, и с людьми. Например, в данном случае – обезвредить гранату и подобрать её. Вы также можете выдвигать и задвигать укрытия – вообще, управлять любой цифровой техникой».**

– То есть нечто вроде телекинеза?

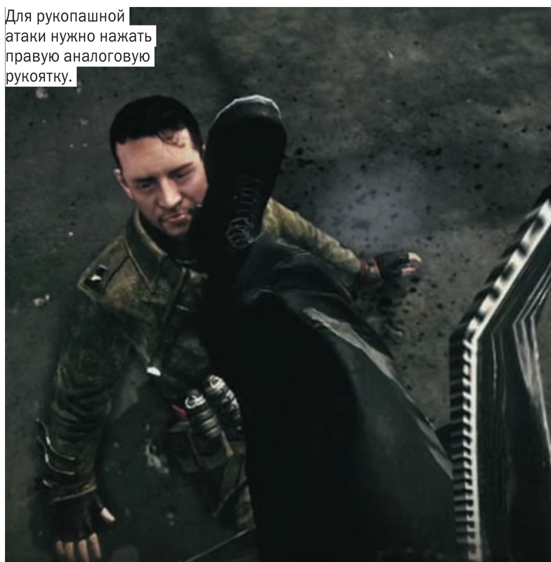
– Нет. Например, если в комнате есть кровать, откидываемая мотором, вы можете подействовать на этот мотор с помощью чипа, чтобы опустить её.

Я тем временем вежливо недоумеваю: если работа агентов, в общем, подразумевает некоторую скрытность, почему же они отправляются на дело с логотипами «Еврокорпа» на груди?

– Дело в том, что чип создаёт для вас нечто вроде цифрового камуфляжа. Система безопасности читает ваш чип, и если он сообщает



Слева: Мы с Женей Закировым независимо решили, что, получив пинка, вояка почему-то стал похожим на Гитлера.



Для рукопашной атаки нужно нажать правую аналоговую рукоятку.



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3, Windows
Жанр: shooter.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель: Electronic Arts
Российский издатель: Electronic Arts
Разработчик: Starbreeze
Страна происхождения: Швеция
Мультиплеер: co-op, online

ДАТА ВЫХОДА
21 февраля 2012 (Европа)



В 2069 году мода на причёски перевернётся: у корпоративных служащих волосы будут стоять дыбом, а панки, надо полагать, станут щеголять набриолиненными проборами.

«Я работаю на "Аспари"», то вас пропускают.

«Ага, – думаю я, – а свои всё равно видят у него значок "Еврокорпа". Но ведь это может означать... что на самом деле герой не работает на "Еврокорп", а наниматели просто обманывают ЕГО чип!» Однако из Бена подробности сюжета вытянуть не удаётся – видно, что он считает повествование одной из козырных карт нового Syndicate. Впрочем, утечки информации случаются не только в мрачном будущем, так что любителей испортить себе сюрприз приглашаю читать врезку «Возвращение воспоминаний».

Мерит тем временем хладнокровно расстреливает нескольких охранников, а потом и учёного, имевшего несчастье оказаться в лифте, после чего пути агентов расходятся: Мерит уезжает наверх, а Майлс отправляется в дверь с надписью «Public relations in progress» («Идёт работа с клиентом»). Бен демонстрирует, как работает взлом – нужно посмотреть на вскрываемое устройство, нажать левый «шифт» на джойстике, после чего подождать, пока заполнится шкала. Хитрых мини-игр, как в E.Y.E., нет – однако есть возможность, поймав специальную зону на шкале, восстановить энергию.

За дверью оказывается коридор, рядом с которым в застеклённой комнатке два амбала пытают связанного человека. Бен заставляет одного из них покончить с собой, замечая: «Очень удобно, когда у самоубийцы есть граната, тогда он и сам убьётся, и соседей с собой заберёт».

Дальше по пути – зал, по бокам которого стоят выдвижные, условно говоря, анабиозные капсулы – впрочем, с точки зрения игровой механики это просто мобильные укрытия. Враги пытаются прятаться за ними, но Майлс находит управляющие узлы – и капсулы уезжают обратно в стены. Выглядит происходящее довольно комично.

Однако у меня начинает создаваться впечатление, что уровень имеет трубообразную структуру, и порядок посещения комнат фиксирован. Я спрашиваю у Бена, насколько на самом деле линейны миссии.

– Безусловно, это не открытый мир, однако мы попытались добавить разнообразия в прохождение за счёт поведения компьютерных противников, а также возможностей использования чипа – например в этой комнате вы можете использовать укрытия или играть, как в обычный шутер.

Кажется, где-то в этой фразе был замолчанный ответ на вопрос: «В общем, довольно линейны».

Наконец, Майлс находит Гарри Чана. Тот приставляет пистолет к своему подбородку, однако еврокорповец оказывается быстрее, и мы становимся свидетелями сцены извлечения чипа,



Видимо, гоняться за летающими байкерами придётся на своих двоих.

Возвращение воспоминаний

25 мая 2011 года, задолго до официального анонса Syndicate, сайт Siliconera опубликовал фрагменты сценария новой игры. Когда я спросил Бена про эту утечку, он отказался комментировать, но, судя по тому, что главного героя действительно зовут Майлс, можно предположить, что перед нами как минимум черновой вариант сцен, которые мы увидим в грядущем шутере (либо это хорошо спланированная дезинформация). Мы приводим здесь перевод двух эпизодов, связанных с детством Майлса (судя по всему, наблюдаемых от его лица), остальное вы можете найти по адресам:
http://www.siliconera.com/2011/05/25/syndicate-script-leak-gives-us-a-first-look-at-eas-cyberpunk-game/
http://www.siliconera.com/2011/05/26/more-pages-from-the-leaked-syndicate-script/
В этих текстах, кроме всего прочего, упоминаются программный пакет Re-Member, способный модифицировать человеческую память и наверняка сюжетно важный (информация к размышлению – нижеописанные сцены как раз выглядят как воспоминания Майлса), а также фигурирует проповедник церкви Новой Эпохи (напомню, эта организация была играбельной в Syndicate Wars).

(Отец – м., 30-45, самоуверенный лидер сопротивления.)
Интерьер квартиры в Аптауне. Вечер. Твой отец в игривом настроении.
Отец: Эй, мужичок! Что делаем? Прячемся?
Он смеётся, поднимает тебя на руки и смотрит с любовью.
Диктор новостной передачи: ...будет определяться вашим кредитным рейтингом. Таким образом, это будет по-настоящему эксклюзивный для Аптауна продукт.
Отец фыркает с отвращением, настроение его немного портится.
Отец: Видишь? Ты – это то, что ты зарабатываешь.
Мать: Ох, не начинай.
Мать: Ты слышал?
Отец: Что?
Звонок в дверь. Отец передаёт тебя матери, та кладёт книгу.
Отец: Я открою.
Отец (за кадром): Господи, да успокойся, я...
Ты слышишь, как отец открывает дверь. Раздается зловещий глухой удар, за которым следуют звуки потасовки.
Отец (с болью, протестует в бешенстве): Да кто вы такие...
Звуки стрельбы из оружия с глушителем обрывают его слова. Несколько шальных пуль залетают в комнату и разбивают телевизор. Ты слышишь, как кричит отец.
Отец (призрачный голос): Да за кого они меня принимают, хотят купить моего сына... чёртовы корпоративные агенты...

(Мать, ж., 30-40, сильная, интеллигентная, но боится за жизнь своего ребёнка.)
Интерьер квартиры в Аптауне, вечер.
Мать: Они следят за нами, из чёрного фургона...
Мать: Он опять следит за нами, человек в чёрном пальто...
Мать: Человек с биноклем, он смотрит на нас с другой стороны улицы...
Мать держит тебя на коленях и смотрит тебе в глаза, улыбаясь.
Мать: Майлс, милый. Небось спать хочешь, а?
Она целует тебя.
Мать: Завтра мы сходим в...
Из прихожей раздаётся щум. Ты слышишь, как отец открывает дверь. Раздается зловещий глухой удар, за которым следуют звуки потасовки. Ты видишь, как лицо твоей матери искажает гримаса ужаса.
Мать (себе): Господи, они идут сюда.
Она вскакивает, крепко держа тебя в руках. Бежит к двери спальни. Становится на колени рядом с кроватью и прячет тебя под неё. Плача, она успокаивает тебя:
Мать: Тсс! Всё в порядке. Мама здесь. Не бойся. Всё хорошо. Только сиди тихо.
Выстрелы пробивают дверь, разрывая матери грудь и живот. Она мешком обрушивается на пол перед тобой.


Взломанного можно заставить либо сразу застрелиться, либо вначале попытаться перебить всех вокруг.

ВРАГИ ПЫТАЮТСЯ ПРЯТАТЬСЯ ЗА УКРЫТИЯМИ, НО МАЙЛС НАХОДИТ УПРАВЛЯЮЩИЕ УЗЛЫ – И КАПСУЛЫ УЕЗЖАЮТ ОБРАТНО В СТЕНЫ.

напоминающей по эмоциональному накалу аналогичные эпизоды фильмов «Матрица» и «Вспомнить всё». Бен комментирует: «Из важных персонажей можно вытащить чипы и использовать вшитые в них технологии. В демо у нас разблокированы все способности, но на самом деле вы будете получать их постепенно, а потом апгрейдить, например, можно сделать, чтобы Backfire (отказ оружия) поражал сразу трёх противников». Видимо, Чан хотел одним выстрелом убить двух зайцев: покончить с собой и разрушить чип, чтобы тот не достался врагу. Но преуспел только по первому пункту.

Из оставшейся части презентации мне запомнился только почти квестовый момент, когда Майлс взломал, видимо, кондиционер, который заморозил бронестекло, после чего агент смог его разбить. Примечательно, что за всё время прохождения миссии Бен лишь единожды упомянул оригинальную Syndicate, так что мне даже неудобно было задавать подготовленные вопросы – большинство из них как раз касались сходства старой игры и новой. Бену, похоже, тоже было неловко касаться этой темы: «Создавать HD-римейк просто не было смысла, так что мы решили сделать reimagining (очень тяжёлое для перевода слово, буквально означающее что-то вроде «нафантазировать заново») игры в виде шутера от первого лица. Но у нас есть кооп-режим, там вы как раз играете отрядом. Ещё разное оружие из оригинальной игры».

– Машинами управлять можно?

– Нет, кататься нельзя.

– Убивать мирных жителей?

– Вообще можно, но никакой пользы от этого нет, а в конце миссий ещё подсчитывается рейтинг, где учитываются сопутствующие потери. Если хотите, чтобы он был высоким, лучше обойтись без лишних жертв.

– То есть это просто оценка, или она влияет на какие-то бонусы?

– Просто рейтинг эффективности, на геймплей он не влияет.

– Действие этой миссии происходит в закрытом помещении. А на улицы мы сможем выйти?

– Да, у нас будут более открытые зоны.

– Ещё говорят, что какие-то враги смогут деактивировать чип Майлса.

– Ну да, по сюжету. А если вы спуститесь в Нижний город, где люди не прочипованы, то у вас не будет возможности ими манипулировать.

– Стелс-возможности есть?

– Нет, на скрытной механике мы не фокусировались. Хотя возможностей прохождения в принципе много, это не стелс-игра.

– Враги могут заставить героя застрелиться?

– Заставить героя застрелиться? Э-э, нет.

– А я-то думал, будет классная мини-игра: Майлс пытается отвести собственную руку с пистолетом, чтобы пуля пролетела мимо...

– Ну, у нас ещё есть время до двадцать первого февраля, можем попробовать сделать такую фишку. (Смеётся.)

– А вот есть ещё такая игра E.Y.E.: Divine Cybermancy, в ней героя могут самого взломать, так что у него будет смайлик на весь экран, и ему приходится удалять вражеский вирус, чтобы прийти в нормальное состояние... Хм, о чём это я?

– Вы, наверное, хотели спросить, будет ли у нас такое. Нет. Вообще, наш Майлс – суперагент, и простые люди вряд ли смогут баловаться с его чипом.

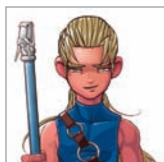
Последние вопросы я задаю на всякий случай, уже предполагая, что ответ будет отрицательным. Нет, мы не сможем водить за собой орды зомбированных граждан и, нет, мы не сможем взрывать целые здания. Но хоть крупных врагов обещают, и оружие разрывного действия. Однако впечатление остаётся несколько тягостное. Сама идея превращения Syndicate в шутер не катастрофична: сериал Fallout, например, смена перспективы не убила. Однако новая игра избавляется от самых клёвых фишек оригинала, взамен предлагая выезжающие из стен кровати как одну из основ геймплея. Возможно, Starbreeze действительно удастся соорудить интересный сюжет. Возможно, игра покажет себя в мультиплеере или удивит поведением компьютерных противников. Но пока мне кажется, что лучшее продолжение Syndicate – это вышеупомянутая E.Y.E., кривобокое творение никому не известных французов. **СИ**


Вскрывать череп, чтобы добраться до чипа, не обязательно, однако это не значит, что Майлс оставит Гарри Чана в живых.

Quantum Conundrum

Из всех разработчиков первой части Portal – а точнее, из той горстки студентов, что создала ее прототип, Narbacular Drop – больше всех прославилась Ким Свифт. В титрах второй части ее имя уже не значилось – поучаствовав в разработке Left 4 Dead 2, она ушла из Valve в Airtight Games, которая тогда как раз заканчивала трудиться над Dark Void.

PC
PS3
XBOX 360



Сергей Цилюрик

НА ГОРИЗОНТЕ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
puzzle.first-person
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Airtight Games
Страна происхождения:
США
Мультиплеер:
не объявлен

ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2012 года (Европа)

Анонс новой игры Свифт вряд ли у кого-то вызвал удивление: Quantum Conundrum – это тоже нетипичная головоломка от первого лица. Скачиваемая, разумеется.

QC разительно отличается от «Портала» уже стилистикой: последний был подчеркнуто минималистичен, но в целом следовал по пятам HL2; новое же творение Свифт до неприличия мультяшно. С соответствующим сюжетом: главный герой – мальчик, оставленный на присмотр дядюшке, который, конечно же, оказывается безумным профессором, живущим в подобающем особняке. Дядя исчезает в результате эксперимента, и юному протагонисту предстоит вызволить его при помощи хитроумного устройства, позволяющего перемещаться между измерениями.

Вспоминать «Другой мир» Эрика Шаи ни к чему: параллельные реальности в Quantum Conundrum являют собой альтернативные версии все тех же комнат особняка. Как в «Сайлент Хилле» – только для детей. Притом, что геометрия помещений в разных измерениях одинакова, разнятся их внешний вид и физические свойства объектов. Нас ждет мир, в котором сила притяжения направлена в противоположную сторону; мир, где время течет в двадцать раз медленнее обычного; мир, где все плюшевое, и оттого легкое – и еще один пока что не анонсированный. Переключаться между измерениями можно на лету (по нажатию одной лишь кнопки), и в этом заключается основа здешней игровой механики. Так, мальчик не может поднять тяжелые объекты (роль кубиков из «Портала» здесь играют, хм, сейфы), и для манипуляций с ними приходится постоянно задействовать плюшевое измерение. Надо поднять – делаем все вокруг мягким и пушистым; надо, чтобы ящик придавил кнопку, – возвращаем «нормальную» физику. Замедляя все вокруг (но не себя!), можно использовать брошенные ящики как платформы для пересечения пропастей, а включая-выключая измерение с обратной гравитацией – и вовсе летать.



Что до геймдизайна, то он (во всяком случае, по впечатлениям от продемонстрированных роликов) как раз сильно напоминает Portal: каждая комната – отдельная головоломка, которую предстоит решить находящимися в ней средствами. А если в процессе разгадывания важный предмет потеряется, то его точную копию тут же выплюнет автомат с подходящим названием DOLLI – в общем, завести себя в тупик будет невозможно.

В том, что геймплей будет занятным, сомневаться практически не приходится (чего стоит только это slo-mo-измерение!), но мне хотелось бы надеяться, что в Quantum Conundrum будет и своя сюжетная изюминка – пусть даже и не такая восхитительная, как GLaDOS. **СИ**

Герой – маленький мальчик, и поэтому камера находится не так уж и высоко от пола. Слева на экране – капсула, при помещении которой в расположенное рядом отверстие станет доступным плюшевое измерение.



В плюшевом мире не только все становится легче, мягче и милее – даже портреты на стенах меняются.



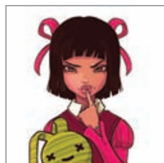
Про арт-дизайн

Ким Свифт: «Мы пытались сделать что-то на манер доктора Сьюза с толикой Тима Бертона. Мы хотели, чтобы у всего были безумные углы и чтобы в особняке колонны и прочие вещи были то толстыми, то тонкими. Даже сейф шире сверху и уже снизу. Мы хотели, чтобы игра была мультяшной и забавной – не только потому, что это подошло бы к геймплею, но и чтобы привлечь широкую аудиторию. Мы хотели, чтобы дети смотрели на арт-дизайн и думали, что он выглядит клево. Но при этом он не совсем уж ребяческий, чтобы не отпугнуть хардкорщиков».



Grand Knights History

Grand Knights History как будто пришла из той эпохи, когда в моде были живописные двухмерные декорации и персонажи-спрайты, а создатели тактических RPG даже не думали страховать пользователей от ошибок.



Наталья Одинцова

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PSP
Жанр: role-playing.tactical/ MMO
Зарубежный издатель: Marvelous
Российский дистрибьютор: не объявлен
Разработчик: Vanillaware
Страна происхождения: Япония

ДАТА ВЫХОДА IV квартал 2011 года (США)

Забываешь экипировать каждого бойца набором медикаментов перед боем – сам себя наказываешь, ведь в меню инвентаря во время схватки не выпустят. Команда никак не освоит новые навыки? Еще бы, их сперва нужно купить в магазине. И это, разумеется, не отменяет «ценз по характеристикам»: не используешь часто, скажем, заклинания огня, – соответствующий параметр не повышается, и выучить более продвинутые заклятья не дают.

«Старорежимность», впрочем, не мешает Grand Knights History следовать актуальному именно сейчас тренду. Даже когда знаешь, насколько здесь важен онлайн, не веришь, будто одиночный режим нужен исключительно для прокачки отрядов, которые затем будут отстаивать честь родного королевства в сетевых баталиях. Все время кажется – вот сейчас очередное задание в списке квестов положит начало захватывающей истории. Но нет, главная интрига – в том, кого взять в команду и как продвигать подопечных по карьерной лестнице, чтобы потом не проигрывать каждую битву другим полководцам.

Еще со времен увлечения MMO я не люблю это ощущение: создаешь персонажа, выбираешь специализацию, решаешь, какие навыки совершенствовать, а потом, когда герой наберет десяток уровней, осознаешь – билд-то никудышный, можно было распорядиться всеми ресурсами куда лучше. Grand Knights History в этом смысле отличается прямо-таки изощренным коварством: даже зная, какие четверки бойцов сейчас хорошо держатся в онлайне, приходится смириться с тем, что первая взращенная группа годится разве что на роль «пушечного мяса». Просто потому что тут мало накапливать очки опыта, побеждая монстров. Нужны еще и специальные сертификаты – в обмен на них позволят получить постоянные бонусы к характеристикам. А сертификаты даются в награду за выполненные квесты. Соответственно, если собрать одной группой запас сертификатов и потратить его затем на улучшение параметров второй группы, на руках сразу будет отряд с более выгодными ТТХ.

Не тратить сертификаты легко. Квесты в сингле быстро перестают быть сложными. Это сперва кажется, что поводов задуматься над тактикой ведения боя будет предостаточно. Скажем, я очень обрадовалась появлению противников-зомби: спустя пару раундов они оживают, а значит, нельзя добивать одного, пока большинство его сородичей вконец не ослабли. Или вот, например, гоблины в какой-то момент осваивают навык, который позволяет им выставить перед собой камень-заслон: лучникам и магам такой барьер не помеха, а у рыцарей некоторые приемы перестают срабатывать. Однако вскоре складывается такая ситуация: для большинства доступных противников отряд уже слишком силен, а для замаячившего на горизонте сложного боя – позорно слаб. Ходи себе – занимайся избиением младенцев, пока не дорастешь.



Передвижения по карте мира как будто списаны с настольной игры. Кубики героям кидать не приходится, но в плату каждое перемещение вычитаются очки из специальной шкалы (в правом верхнем углу). Если она обнулится, героев моментально вернут в родной город.

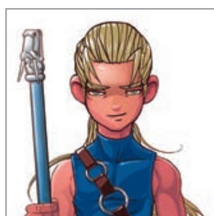

Даже формации для отряда – и те нужно добывать в боях!


Случайные стычки лишают героев храбрости – и это не фигура речи. Если параметр Brave у бойцов упадет ниже 40, в бой они вступят с меньшим количеством «очков экшна» (4 вместо обычных 6).

Почему так происходит, несложно понять – спустя шестьдесят игровых дней отряд автоматически признается годным для активных мультиплеерных баталий (но может, конечно, задержаться в сингле ради тех же сертификатов). В онлайн позволяют выпустить до восьми отрядов: одним управлять лично, а для остальных запрограммировать линию поведения. Тут-то и получаешь шанс по-настоящему проверить живучесть четверки, сплошь состоящей из магов, или боеспособность комбинации «два лучника плюс два рыцаря». Баланс сил регулярно перетряхивают, запрещая те навыки, которые по итогам потасовок дают владельцам слишком большое преимущество.

Вернуться обратно в сингл из мультиплеера ушедшие на войну уже не в состоянии. Так вас лишний раз поощряют создать еще один отряд – и прокачать уже его, чтобы испытать новую теорию. Если смириться с мыслью, что процесс натаскивания бойцов не менее медитативен, чем обычное MMO-шное «убей пятьдесят койотов и получи новый уровень» – все замечательно. Правда, когда я смотрю на симпатичных спрайтов и красочные фоны, мне жаль, что в Grand Knights History сингл – просто инкубатор для бойцов. Хорошую историю бы и побольше разных соперников – вот и повод полюбить игру не только за онлайн. Даже «старорежимность», наверное, сразу перестанет так бросаться в глаза. **СИ**





СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

О мультиплеере

В позапрошлом номере в обзоре E.Y.E.: Divine Cybermancy Илья Ченцов пообещал дополнительный обзор мультиплеера этой со всех сторон странной игры. Я был бы рад этим заняться, да только вот беда – нет серверов, чтобы этот самый мультиплеер опробовать.

Извечная проблема мультиплеера: он пустует, если игра непопулярна. И полдела, если это означает отсутствие активных игроков – всегда можно со знакомыми ведь скоординироваться. Куда хуже, если из-за этого пропадают и сервера! Вот и в случае с E.Y.E. так вышло: на весь Интернет пара запароленных серверов – и только. Внешнего IP нет, приходится использовать Hamachi и с шаманскими плясками настраивать игру через виртуальный LAN.

Забавно, но E.Y.E., стирая грань между синглплеером и мультиплеером, была вынуждена пойти на компромисс в обоих случаях: в сингле, например, отсутствует возможность сохранения, а в кооперативном прохождении нет особого смысла, благо что любой член команды может сам выполнить миссию за остальных, словно играя в одиночку. То есть, теоретически, можно зайти в чью-то игру и просто стоять на месте, наблюдая, как за вас что-то делается. Следить за развитием сюжета при этом представляется слабо возможным.

Эта нехватка кооперации проявляется и в отсутствии легкодоступных голосовых команд на все случаи жизни. Это, кстати, еще одна проблема подобных шутеров – когда войсчат по той или иной причине недоступен, игра должна предлагать здравые альтернативы, но обычно этого не делает. Не печатать же каждый раз ту или иную просьбу! Тем более на консолях. Образцом грамотной реализации этого является Left 4 Dead.

Вообще, по-настоящему кооперативные игры должны основываться на взаимовыручке – Army of Two, Gears of War и Left 4 Dead хороший тому пример, а вот Halo, где, как и в E.Y.E., игра вмногером от одиночной отличается лишь числом участников, планки не держит. Короче говоря, пара часов, проведенных за мультиплеером Divine Cybermancy, вселила в меня ощущение тщетности – прелести игры я так и не понял, а принцип «вместе все веселее» не сработал из-за недостаточного упора на кооперации.

Но это – PC-игра, тут хотя бы есть Hamachi и другие программы такого типа, позволяющие с геморроем, но все-таки сконнектиться. На консолях все еще хуже: сервера выбрать невозможно, и игроки целиком и полностью зависят от причуд мэтчмейкинга, который, судя по всему, обычно пишется косолапыми бабуинами в последние полчаса перед дедлайном. Да, GameSpy, я смотрю на тебя. Благодаря твоей великолепной технологии зайти с друзьями в одно лобби в Mortal Kombat – дело большой удачи. А уж как нам приходилось по полчаса кряду пересоздавать игру в Saints Row 2 для PS3, чтобы наконец пошел коннект! И ладно бы, если бы только GameSpy этим страдал: EA, например, не лучше. Меня она подвела в игре, где кооператив не просто важен, а просто-таки необходим, чтобы вообще удовольствие от игры получать, -- в Army of Two. По киевскому метро вдвоем так побегать и не удалось – сколько бы попыток мы ни делали, толку было ноль – хотя всю кампанию незадолго до этого игра позволила пройти кооперативно. Самое забавное, что в августе 2011-го EA вообще отключила сервера Army of Two – иными словами, если у вас нет друзей, готовых подолгу сидеть в гостях за игрой, AoT можно спокойно выбрасывать в окно.

И ладно еще, если есть возможность игры по split-screen, как в Army of Two. Что ж делать, если мультиплеер целиком и полностью завязан на онлайне? Где будут через лет так пять все эти нахваленные сетевые режимы Dead Space 2, Assassin's Creed: Brotherhood, Brutal Legend (список игр, где мультиплеер нафиг не нужен был, можете продолжить сами)? Между тем, кто-то до сих пор играет в мультиплеер первого Deus Ex – как раз потому, что там поддерживаются выделенные сервера.

К чему я это все? Да к тому, что сингл – это на все времена, а вот мультиплеер на консолях – что-то совсем недолговечное. И разработчики, отказывающиеся от поддержки выделенных серверов в PC-версиях своих мультиплатформенных релизов, творят самое настоящее зло. СИ

Razer™

Anansi

expert mmo gaming keyboard





Стань Имба

• Первая в мире клавиатура, разработанная специально для MMO-геймеров
• 7 настраиваемых клавиш-модификаторов для большого пальца
• 5 дополнительных макро-клавиш

Спрашивайте в магазинах:



www.mvideo.ru



www.mediamarkt.ru



www.eldorado.ru



www.dns-shop.ru



www.euroset.ru


www.compumir.ru

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

реклама

For Gamers. By Gamers.™

ru.razerzone.com





КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Call of Duty: Modern Warfare 3

Играть в Modern Warfare 3 – это как жрать ложкой черную икру из большой деревянной бадьи. Ну, для мальчика, который в детстве бегал с деревянным автоматом и кричал «пиф-паф, ты убит».

Говорят, что сингл-кампания в Call of Duty – отнюдь не главное, и ценители онлайна вовсе воротят от нее нос. Может, и так. Поэтому я, хоть и прошел игру до конца, рецензию с оценкой в этот номер писать не стал. Пусть Слава Торик помучает сервера да выдаст суровый вердикт. Меня больше занимает природа черной икры – и причины, по которой не всем она нравится.

Все легко было бы свести к крутым спецэффектам – небоскребы Манхэттена падают, срамя видеозаписи 11 сентября, подводная лодка класса «Антей» (в игре используется классификация НАТО – Oscar II) выпускает ракеты «Гранит» по российскому флоту на рейде Нью-Йорка, американский танк заезжает на третий этаж парковки, проваливается сквозь бетонный пол, но продолжает вести бой…. Хорошо, версия принята. Но стоит понимать, что само по себе желание добавить спецэффектов, подкрепленное баблом на художников и моделлеров, ничего не дает. Взрывов и масштабных сприптовых сцен в Black Ops хватало, но игра была уныла (за исключением одного эпизода). Ну, должен герой взлететь с аэродрома на Кубе под плотным огнем охраны Кастро – и что? Важно то, как выстроен каждый эпизод игры, важно удивлять ровно с такой частотой, чтобы это удивление не начало лезть из ушей. Необходимо постоянно менять перспективу, находить какие-то новые ситуации, декорации, давать привыкнуть к каждой и освоиться, прочувствовать, а затем выдергивать из этого комфортного состояния и кидать в новые условия. И, конечно, сюжет должен всю эту катавасию обосновывать, раскрывать образы персонажей, давать стимул идти дальше. И пусть будет клюква – не страшно! Главное, чтобы ярко, талантливо, с соблюдением внутренней логики. Взять, например, достоверность всех батальных сцен. Конечно, действительность приукрашена, и настоящее отражение атаки на Нью-Йорк будет выглядеть иначе. Сценаристы взяли боевую технику русских и американцев, спросили у военных специалистов, как она применяется на практике, а потом на этом материале (не от балды!) построили историю, которая была бы зрелищной и понятной широкой публике. Эдакая книжка «Занимательная третья мировая», изданная в рамках ликбеза молодежи, никогда не служившей в армии по призыву.

В свое время я прочитал все книги Клэнси – ну, в смысле, те штук восемь, которые он писал сам, а не поручал литературным неграм. И на днях даже специально пересмотрел «Охоту за Красным октябрем» и «Игры патриотов». Так вот, сценарий Modern Warfare (всех трех частей) написан строго в стиле Клэнси. Персонажи, отношение к России, достоверность, ритм повествования – все в точности как у основателя жанра геополитических технотриллеров. Ну, разве что, опущены сцены без экшна (вернее, в MW они как бы остаются за кадром). И мне все это нравится. Ну, в смысле, никто еще не придумал, как лучше фантазировать на тему большой современной войны. Все три игры очень сильно льстят России – причем даже современной России. Как, собственно, и Клэнси льстил. В паре мест можно вставать и петь гимн. Мешает полюбить эти игры только одно – стремление отдела маркетинга Activision показать миру голую жопу. В прошлый раз в игре была сцена в аэропорту (действительно гадкая), в этот раз тоже есть миссия, которую предлагается пропустить. Причем ничего ТАКОГО в этой сцене нет, в другой игре даже внимание бы на ней не заострили. Например, ровно так же начинается Vanquish. Предложение «пропустить злую сцену» – специально чтобы привлечь внимание к игре.

Заканчивая уже с MW3, хочу сказать: первая половина игры существенно лучше, чем вторая. Начиная с миссии во Франции, игра перестает удивлять, включается режим «копировать самую первую часть Modern Warfare», а самое жестокое разочарование приносят две последние миссии. Назову лишь три буквы: QTE. У коллег из «PC ИГР» есть такая версия: начало Modern Warfare 3 успел сделать старый состав Infinity Ward, а остальное доделывали люди, набранные по объявлениям. В пользу этой версии говорит и то, что даже графика во второй половине игры хуже, чем в первой!

Напоследок – главное о черной икре. Предложи такую бадью экологу – непременно отшатнется и расскажет, что ему рыбку жалко. Точно так же и геймерам неприятно, что их развлекают «нечестным» образом, и стыдно, что подсознательно им этот линейный карнавал, с пробежкой по кишке со спецэффектами, нравится. То есть, вопрос не в том, хороша или плоха игра, приносит она удовольствие или нет. Проблема в том, что разработчики идут, по мнению многих, «нечестным» путем, оскорбляющим чувство вселенской справедливости! Геймерам за индустрию обидно! Даже и не знаю, хорошо это или смешно. СИ

Edifier
АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ

www.edifier.ru

ПРОСТЫЕ ФОРМЫ НЕ ПРОСТОЙ ЗВУК



EDIFIER C2

- Двухполосные деревянные сателлиты и мощный 6,5" сабвуфер*
- Возможность одновременного подключения 2–х источников звука
- Беспроводной пульт ДУ
- Удобное расположение органов управления на внешнем усилителе
- Система автоматической компенсации искажений — Edifier Intelligent Distortion Control

* Использование внешнего усилителя обеспечивает правильную форму внутреннего объема сабвуфера. Это положительно сказывается на качестве звучания.

Реклама



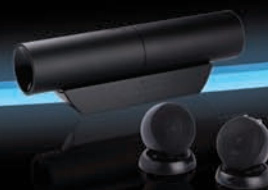
ТЕХНОЛОГИИ
S2000



ДИЗАЙН
IF500



МОЩЬ
S730



КОМПАКТНОСТЬ
MP300 PLUS



Видеоигры как феномен постмодернистского искусства

Загадочное, малопонятное и уже немного навязшее в зубах слово «постмодернизм» сегодня неизвестно разве что малому ребенку. А между тем, если отвлечься от философии и рассматривать его как одно из направлений творчества, ничего страшного или лишнего в этом термине нет. Постмодернистское искусство действительно существует, есть у него вполне выраженные критерии, и видеоигры – лишнее тому подтверждение.



Лилия Дунаевская



В MGS 4 Снейк, вспоминая о делах давно минувших дней, мысленно переносится на много лет назад, к временам первой части. Услужливые разработчики позволяют вместе с героем поностальгировать и игроку.

В о втором апрельском номере «СИ» за 2010 год в одной из авторских колонок поднимается вечно актуальный, кажется, вопрос о том, считать ли видеоигры искусством, и приводится мнение на этот счет. Мнение для игровой прессы притом не самое популярное: искусством считать игры, согласно тезисам колумниста, нельзя, потому что отобразить авторский замысел они не в состоянии. Настоящее искусство-де для того и существует, чтобы всячески продвигать в жизнь великие идеи творца, а дело потребителя им внимать, но с играми такая схема уже не прокатит. После ознакомления с Хемингуэем, например, благодарному читателю всяко понятно, что пора записываться в ряды пацифистов, а в какой-нибудь RPG уже самому игроку предложено решать, станет ли персонаж под его контролем слащаво-положительным lawful good или же вступит на зыбкую тропу chaotic neutral. Да даже и в случае с линейными сценариями: отличие каждого прохождения от того же прочтения заключается в уникальности. Книжный текст, мол, всяко статичен, а в игре всегда присутствует фактор случайности, и очередное погружение в уже привычный мир ощущается как новое. И где же тут место авторскому видению, когда восприятие его детища постоянно разнится в зависимости от действий и решений игрока? А без этого авторского видения творчество искусством вроде как и не является.

Звучит логично? В общем и целом – да, но есть одна загвоздка. Конечно, ощущения и мнения отдельных людей об одной и той же игре всегда разнятся, также как разнятся и впечатления от возвращения к уже знакомой вещи. И



Ролан Барт. Сформулировав концепцию о смерти автора, он не только провел качественную аналитическую работу, но еще и создал целый культурный пласт для различных шуток, которые пока не теряют актуальности. В относительно свежей Bayonetta, например, один из персонажей показательно мочится на могилу, где выгравировано имя режиссера.



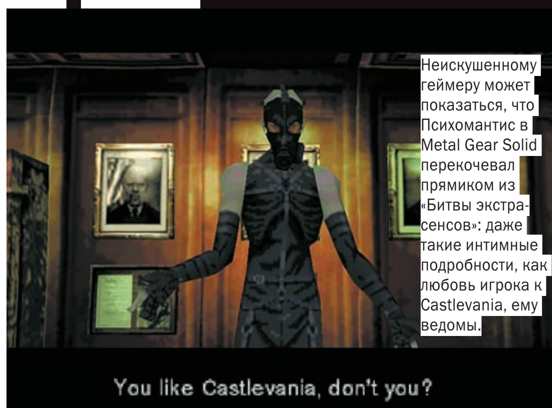
Обложка настольной игры по «Имени розы» Умберто Эко, явно вдохновленной фильмом Анно. Фильм самому Эко, кстати, не понравился: слишком уж он вышел однослойным. Сам роман был напичкан неявными скрытыми отсылками и симулякрами (последний термин в данном случае можно понимать как цитирование цитирования).



Homo Ludens

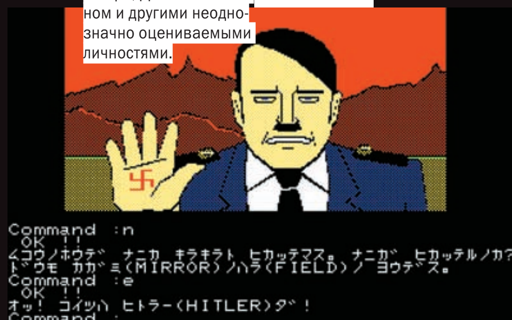


Если вбить в какой-нибудь популярный интернет-поисковик словосочетание «постмодернизм игра», результатов, касающихся игры в общепринятом, бытовом значении, мы не получим. Однако при этом стоит помнить, что термин «игра» учеными был взят не с потолка. Например, лингвист Людвиг Витгенштейн, говоря о «языковых играх» (им же придуманный термин, к которому при желании в развитом языке можно свести любое высказывание), под «игрой» прежде всем подразумевал систему, подчиняющуюся четко означенным правилам (за нарушение которых, так или иначе, полагаются санкции – или же просто рушится сама суть), и при том предполагающую определенную свободу. В рамках этой свободы игрок мог поступать согласно своим желаниям. Постмодернисты данную концепцию в целом переняли, и потому-то «игра» и стала одной из важнейших частей их дискурса: она предполагала и вольное самовыражение, и релятивизм, и какую-то внешне невидимую ограниченность определенными рамками, которые, в данном случае, можно считать культурой в целом. Можно ли подобные эпитеты отнести к современным видеоиграм? Конечно, можно, вот только не нашлось для них своего Витгенштейна, и поэтому даже просто описать некую видеоигру в формате научного исследования сложно: и теории маловато, и терминологии. Но, как думается мне, наступление новой культурной парадигмы эту ситуацию изменить сможет.



Неискушенному геймеру может показаться, что Психомантис в Metal Gear Solid перекочевал прямиком из «Битвы экстрасенсов»: даже такие интимные подробности, как любовь игрока к Castlevania, ему ведомы.

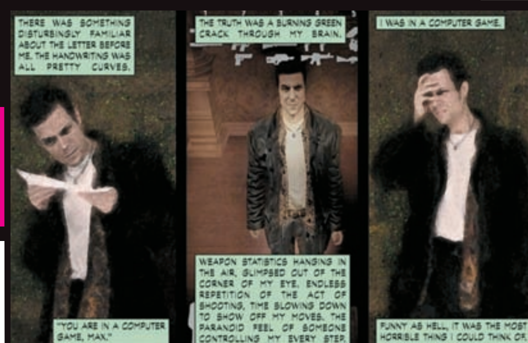
В старинной и малоизвестной текстовой адвенчуре Jigoku no Renshuu Mondai необходимо отыгрывать роль ангела, проходящего эдакую учебную практику в преисподней. Помимо милашки Гитлера в игре придется общаться с Клеопатрой, Наполеоном, Мэрилин Монро, Джоном Ленноном и другими неоднозначно оцениваемыми личностями.



игрока действительно можно назвать соавтором разработчика; только вот к общепризнанным видам искусства, той же литературе или кино, этот аргумент относится в той же мере. Нет, понятно, что благодаря интерактивности в играх это соавторство ощущается куда четче и острее, но суть в самом принципе: автор – не всемогущий демиург, который творит единолично, а всего лишь создатель текста, каркаса. А вот искусство рождается уже тогда, когда этот текст пропускает через себя потребитель, осмысливая его через призму собственного субъективного восприятия, и испытывая самые разнящиеся эмоции в зависимости от склада характера и имеющегося жизненного опыта. Последний, кстати, в отличие от темперамента, еще и не константа, что всяким перепрочтениям и перепрохождениям всячески способствует.

В науке эта «загвоздка» имеет вполне официальное именование – «смерть автора». За этим несколько претенциозным и вызывающим именованием кроется концепция, выдвинутая французским философом и лингвистом Роланом Бартом, получившая широкое распространение во второй половине XX века. К сожалению, абсолютному большинству наших соотечественников, в том числе и хорошо образованных, имя Барта неизвестно, а ведь анализировать искусство последних десятилетий без учета его работ не очень-то правомерно, да еще несправедливо вдобавок. Выражениями вроде «психологический комплекс» или «экстраверсия» сегодня оперирует едва ли не каждый второй, будто вся терминология была впитана с молоком матери, а имя Юнга, который все эти определения ввел в обиход, знакомо далеко не каждому. Вот и с Бартом ситуация схожа, хотя масштабы трагедии не так велики. Возьмем, например, понятие «миф»: у большинства оно вызывает ассоциации с гротескными похождениями древнегреческих богов, но видеть его в совершенно ином значении можно как в литературоведческих работах, так и в популярных статьях с претензией на интеллектуальность. И это новое значение – заслуга именно что Барта, который в рамках своего учения миф представил как эдакую сумму подтекстов, которая незримо присутствует при любой коммуникации. При этом мифическое сообщение совсем не обязательно должно быть высказанным вслух: это может быть любой знак, который является частью устоявшейся формы взаимодействия, рассчитанный на понимание и даже определенную реакцию, и при том неявный для своих носителей. Реализует себя миф в наше время, как нетрудно догадаться, в продукции, рассчитанной на массового покупателя, и в способах продвижения этой продукции. По своей

В своих наркотических галлюцинациях Макс Пэйн узнает страшную правду.



сути миф сильно похож на юнговское же коллективное бессознательное, разве что имеет семиотическую природу: он вторичен по отношению к архетипам (с поправкой на то, что архетипы здесь – это знаки и символы), и сам же Барт называл его «метаязыком».

Другой важный концепт, предложен-

«Мама спит, она устала…»

В статье речь идет об играх в массе своей недавних, когда развившиеся технические характеристики консолей создали почву, на которой способны были взрасти проекты многогранные, сложные и по-настоящему продуманные. Но самые первые постмодернистские игры выходили еще и на платформах архаичных: помимо упомянутого Snatcher, это еще и RPG-сериал Mother (также известный как EarthBound), первая часть которого вышла в далеком 89-м на Famicom. Повествовала эта первая часть о похождениях тинэйджера с говорящим имени Нинтен, местом проживания которого был захолустный американский городок с не менее говорящим названием Материнский день. Несколько лет спустя на свет божий появился сиквел, на этот раз удостоившийся американского релиза, и тоже посвященный сеянию добра и справедливости. Во время финальной битвы во второй части одна из героинь призывает жителей всея Земли, включая игрока (называя его по имени, которое он выбирает в начале прохождения), помолиться ради их победы – и молитва срабатывает! Кстати, такое необычное название, как Mother, было выбрано под влиянием творчества Джона Леннона, а именно его одноименной композиции.



Гоити Суда, ныне занятый разработкой Lollipop Chainsaw, в свое время спродюсировал Contact – RPG для NDS, где персонажи были осведомлены, что главный герой контролируется игроком извне, а местный профессор и вовсе обращается к геймеру напрямую.

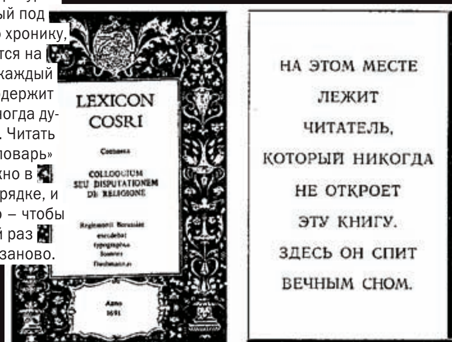


Название Eric the Unready сегодня мало кому известно, а жаль. Эта текстовая адвенчура умудряется быть одновременно и политической сатирой, и издевкой над огромным множеством клише, едко насмехаясь над различными устоями, традициями и художественными штампами, не озабочиваясь вопросами цензуры.





«Хазарский словарь» Милорада Павича – эталон постмодернистской литературы. Стилизованный под историческую хронику, словарь делится на три раздела, каждый из которых содержит ряд статей, иногда дублирующихся. Читать «Хазарский словарь» можно и должно в случайном порядке, и неоднократно – чтобы паззл каждый раз складывался заново.


LEXICON COSRI

НА ЭТОМ МЕСТЕ ЛЕЖИТ ЧИТАТЕЛЬ, КОТОРЫЙ НИКОГДА НЕ ОТКРОЕТ ЭТУ КНИГУ. ЗДЕСЬ ОН СПИТ ВЕЧНЫМ СНОМ.

ный Бартом, – это уже вышеупомянутая идея о «смерти автора». Зловещего, несмотря на название, в ней ничего нет, хотя и не всем она придется по душе: релятивистам, по крайней мере, подобные рассуждения будут всяко ближе, чем их оппонентам. Для лучшего понимания бартовского замысла можно представить самую обычную среднюю школу, расположенную на территории СССР или же постсоветского пространства. Что в таких заурядных школах чаще всего преподают на уроках литературы? Да-да, что Пушкин – наше все, Некрасов кровавыми слезами рыдал при виде народных страданий, Достоевский был психологически травмированным эпилептиком и лудоманом, а Блок так и не смог наладить личную жизнь и вообще кончил нехорошо как-то. Конечно, учителя совсем уж суровой советской закалки могли и умолчать о ряде нелицеприятных подробностей жизни гениев, со злодейством несовместимых, но суть подхода не меняется. «Не читали письма Гоголя, адресованные Белинскому? Ну и что ж вы, остолопы, можете понять в «Ревизоре», раз личную переписку великого русского писателя не читали? Сидите и не выпендривайтесь, пока тут профессионалы вещают».

НАЦИОНАЛЬНОСТЬ АВТОРА, ЕГО ПОЛОВАЯ ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ, РЕЛИГИОЗНЫЕ И ПОЛИТИЧЕСКИЕ ВОЗЗРЕНИЯ НЕ ВАЖНЫ, ВООБЩЕ. ЕСТЬ ТЕКСТ, ЕСТЬ ЧИТАТЕЛЬ, А ПРОЧЕЕ ВСЕ ОТ ЛУКАВОГО.

Знакомо? А ведь именно такой подход практиковали рецензенты художественных произведений, которых нещадной критике подверг Барт. Критика его была радикальна и где-то даже беспощадна. Чтобы читать, воспринимать и оценивать текст, никакие копания в чужом нижнем белье не нужны. Национальность автора, его половая принадлежность, религиозные и политические воззрения, детали биографии не важны, вообще. Есть текст, есть читатель, а прочее все от лукавого.

Разумеется, размышлял Барт о смерти автора, который ранее воспринимался как лучезарное божество, не на пустом месте и не без веских на то оснований. Практика оценивать любой рассказик только с учетом величия личности, его создававшего, раздражала, естественно, многих, но только Барт подвел под ее отрицание логическое обоснование. Автор мертв не потому, что пиетет перед творцом плох, а потому, что в новую культурную эпоху в нем исчезла надобность.

Конечно, занимались писательством в середине XX века, когда сочинял свои труды Барт, и такие писатели, как уже вышеупомянутый Хемингуэй, и Оруэлл, и Ремарк – словом, те классики, которые продолжали творить в духе своих предшественников, через свои романы ненавязчиво пропагандируя различные идеи и принципы. Но тон новоявленной литературе задавали в первую очередь не они, а, скорее, Джойс с его «Улиссом» без начала, конца и кульминации, зато полным отсылок к древнегреческим легендам. Или Гессе с «Игрой в бисер», где описывается каста интеллектуалов из мира будущего, которая бесконечно занимается изучением произведений искусства прежних лет, а вот создание новых практически табуировано.

Но по-настоящему талант Барта как провидца проявился уже позже, в относительно спокойное и благополучное для цивилизованного мира время, омраченное главным образом нестабильным состоянием холодной войны. В СССР рисовались жизнерадостные плакаты, Уорхол в США раздумывал о том, какие этикетки помогут продаться консервированным супам, а талантливые писатели по обе стороны баррикад дружно решили, что чего-то веского, важного и новаторского сказать они не смогут. И, основываясь на опыте своих предшественников, в первую очередь модернистов (в число которых входил и Джойс), писатели эти и отказались от собственной авторской значимости, и начали играть с текстом вовсю, придавая ему самые причудливые формы. А те посылы, которые все-таки могли встретиться в тексте, были хорошо скрыты под множеством пластов: часть их воспринимается почти подсознательно (вот и бартовский «миф»!), часть доступна лишь вдумчивому и эрудированному читателю. Непохожие друг на друга, эти книги внесли большой (а то и


Так выглядят главные персонажи Snatcher SD...


...а вот так – в оригинальном Snatcher.

вовсе огромный) вклад в формирование того, что сегодня мы понимаем под «культурой постмодернизма».

Предположу, что слово «постмодернизм» само по себе читателю, пусть и в общих чертах, знакомо, да и подробно расписанные выше идеи Барта характеризуют его более чем хорошо. На всякий случай, совсем коротко: постмодернистское искусство эклектично и не воспринимает себя всерьез. Как уже понятно, наверное, из предыдущих абзацев, сильнее всего эта культурная парадигма повлияла на литературу, но досталось и живописи, и музыке, и архитектуре, и, конечно, кино: каждый второй артхаусный фильм, кажется, всем канонам постмодернизма соответствует более чем. А вот с видеоиграми ситуация куда сложнее.

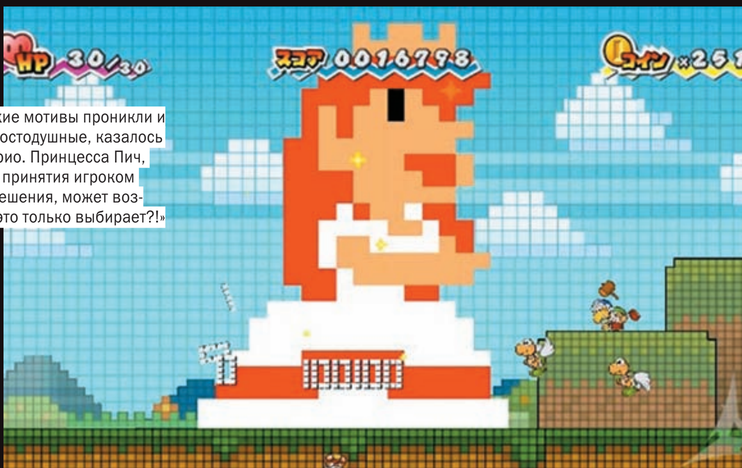
Если кино появилось на свет и начало развиваться еще в эпоху модерна, то играм в этом вопросе повезло куда меньше: они возникли в период заката постмодернизма, а для приемлемого (коль уж мы говорим об искусстве) уровня дошли и вовсе к времени его умирания. Никакой пост-постмодернизм, правда, на смену предыдущему течению толком не пришел до сих пор, чем пользуются игровые разработчики, притом весьма успешно. А зачем вливаться в новую, непроверенную временем и капиталом нишу, когда можно использовать приемы и уже отработанные, и еще не устаревшие?

Тут надо сказать, что в целом, по форме, видеоигры принадлежат эпохе постмодерна по определению – они интерактивны по сути своей, предполагают важнейшее участие игрока в формировании картины мира (в том числе и мира внутреннего, если говорить о персонажах) и практически всегда базируются на привычных и знакомых большинству культурных пластах. Нет-нет, конечно же, о «Тетрисе» речь не идет, равно как и бесхитростных скроллшутерах или простодушных приключениях рыцаря в некотором царстве, в некотором государстве. Но к приблизительно середине 90-х игры начали восприниматься уже иначе – не как цифровые шахматы, а как вполне серьезные произведения со своим сюжетом, формой подачи, внутренними шутками. Они стали самобытным культурным слоем, их, как прежде, нельзя было назвать помесью мультика и «Монополии». Однако ж, после обретения играми абсолютной самобытности (примерно во времена Half-Life, Final Fantasy VII и Shenmue), разработчики не поспешили поинтересоваться, что ныне актуально в среде прочих деятелей искусства, зато с радостью бросились создавать проекты откровенно постмодернистские – в то время как сам постмодернизм медленно, но верно сходил на нет.

И здесь стоит оговориться: пугаться, радоваться и испытывать прочие бурные эмоции не стоит – подавляющее большинство видеоигр непосредственно к постмодернизму никакого (за вычетом «форм-фактора») отношения не имеет, а значительная часть из оставшегося небольшого процента имеет отношение как раз опосредованное. И ставить The Legend of Zelda и The Elder Scrolls в один ряд с Эко и фон Триером не стоит: у первых разве что будет некоторая фора в соревновании, кто постмодернистичнее, а в целом это будет классическое сравнение теплого с мягким. Что же касается тех проектов, что суровый ценз честным образом прошли, то именно о



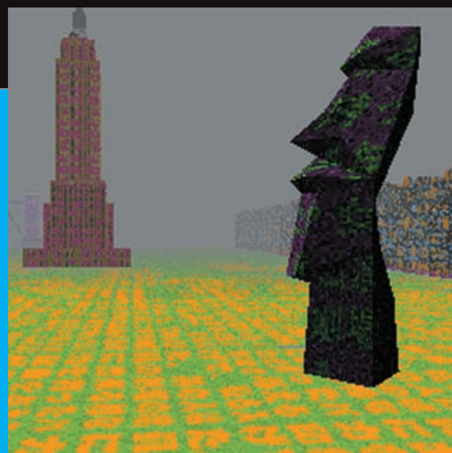
Если линейка душевного здоровья в Eternal Darkness достигнет минимума, персонаж может начать себя вести не очень-то адекватно, вплоть до самоубийства. Правда, в отличие от Call of Cthulhu, понарошку.



Постмодернистские мотивы проникли и в совершенно простодушные, казалось бы, игры про Марио. Принцесса Пич, например, после принятия игроком определенного решения, может возмутиться: «И кто это только выбирает?!»



В четвертой части Space Quest по улицам разгуливают розовые кролики из рекламы Energizer, за главным героем охотится «сиквельная полиция», а в какой-то момент бравому Роджеру Вилко придется перенестись в монохромные времена первой части и почувствовать себя изгоем из-за «многоцветности».



Данная статья посвящена видеоиграм и их анализу через призму постмодернизма, потому что рассматривать их как-то иначе, к сожалению, трудно. Одни культурные парадигмы сменяют другие, и направления искусства с этими эпохами соотносятся напрямую, и поэтому нельзя говорить о периоде барокко в видеоиграх – но пофантазировать, конечно, не возбраняется. Возьмем, например, Final Fantasy X: и трагедия здесь есть, и самопожертвование, и дальнее путешествие, и нежная платоническая любовь – романтизм, одним словом! А Scott Pilgrim vs. the World: the Game – разве это не прекрасный представитель поп-арта? Flower, хоть и лишена размытых текстур, легко может напомнить полотна импрессионистов. И кто скажет, что L.S.D: Dream Emulator – не абсурдизм, пусть и под несколько попсовым соусом? Попсовый соус, кстати, корнем всех зол в большинстве случаев и является: понятно, что сами создатели игры стремятся найти компромисс между своими творческими замыслами и потребностями целевой аудитории, пусть и в ущерб первым. В любом случае, своих «Одиссеи» и «Ромео и Джульетты» у видеоигр не будет – но огорчаться тому не стоит, куда бы грустней были бы попытки скопировать давно устаревшие реликты прошлого – а вот переосмысливать их у игр получается пока хорошо.

них наш рассказ дальше и поведется.

Представим себе две фигуры: исполненный энтузиазма и наглости интервьюер, занятый сбором статистики, и геймер-интеллектуал. И что же на вопрос бодрого журналиста «А какие вы постмодернистские игры знаете?» ответит наш гипотетический эрудированный гик? Я вот предположу, что, если герой наш не упертый PC-адепт, выпалит три кодовые буквы: MGS! И будет вполне прав: достигший статуса культового сериал Metal Gear Solid сумел многократно доказать, каким органичным и неожиданным может быть взаимодействие автора и игрока. Последний, если заранее не осведомлен, подвоха не ждет вовсе: есть харизматичный молчаливый разведчик, есть напряженные миссии, которые ему предстоит выполнить. И как тут не вжиться в его роль после всех тех стараний, приложенных к тому, чтобы не провалить очередное задание? Вот и вживается доверчивый игрок, и ассоциирует себя уже с доблестным Снейком, как вдруг очередной босс флегматично заявляет: а я-то все мысли твои, да и биографию заодно, знаю – и честно сообщает геймеру о деталях его биографии, ссылаясь на некоторые сохранения с карточки памяти. И этим подлость его не ограничивается: коварный противник наглым образом просит отложить джойстик, и Снейк, чьими глазами на здешний мир смотрит игрок, недвусмысленно намекает: делай, как эта гадина вещает, угу. А рядышком коварно хихикают настенные портреты, на которых запечатлены ключевые разработчики MGS, включая Кодзиму: хорошо хоть так, а не на надгробьях, чтобы аналогия была еще понятней.

Квест The Gene Machine от компании Divide by Zero, посвященный похождениям джентльмена из викторианской Англии, умело пародирует произведения того времени, такие как «Приключения Шерлока Холмса», «Двадцать тысяч лье под водой», «Остров доктора Моро» и другие.

В целом, несмотря на свой антимилитаристский и местами гуманистический пафос и общую серьезную мину, сериал о похождениях Солида Снейка со товарищи, как правило, своего постмодернистского настроя не теряет. Можно ли ожидать, например, что в разгар битвы с врагами, игра сделает вид, что наступил геймовер? Или что главный герой неожиданным образом выберет себе псевдоним в честь прототипа, которым он сам был вдохновлен? И в четвертой части, заметно снизившей градус самоиронии, нашлось место диалогу Снейка и Отакона, где последний напоминает герою о суровой необходимости поменять диск в приводе для продолжения, а потом спохватывается, вспомнив, что на PS3 в этом нет нужды. Отсылки к культурным артефактам, многочисленные заигрывания с игроком, разрушение той тонкой стены между геймером и персонажем – все это Metal Gear Solid позволяет себе запросто, между гусиным шагом под прикрытием из картонной коробки и очередной сентенцией о важности человеческого достоинства.

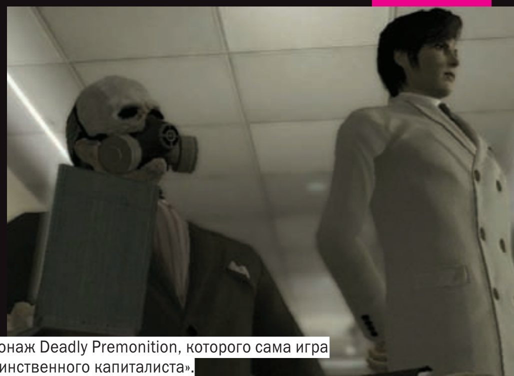
Впрочем, экспериментировать с формой начал Кодзима еще задолго до выхода первого Metal Gear Solid, в далеком 88-м году, когда на свет появилась адвенчура Snatcher для таких древних и нынче почти позабытых платформ, как



Протагонист Viewtiful Joe может расправляться с врагами в режиме slow-motion, дабы нанести больший урон.



Обаятельный душеврачеватель из Silent Hill: Shattered Memories представит игроку после окончания прохождения его индивидуально составленный психологический портрет.



Эксцентричный персонаж Deadly Premonition, которого сама игра представляет как «таинственного капиталиста».

NEC PC-8801 и MSX 2 (в дальнейшем, впрочем, игра неоднократно переиздавалась). Рассказывать о сюжетах препарируемых экземпляров в цели данной статьи не входит, но в случае Snatcher, думаю, можно сделать небольшое исключение. Итак, в 90-е приключилась страшная трагедия: химическое оружие под грозным названием «Люцифер-Альфа», созданное русскими, стало причиной гибели 80% евразийского населения. Проходит несколько десятилетий, и, не успев вздохнуть спокойно, человечество сталкивается с новой проблемой: в Нео-Кобэ появляются биороботы, убивающие людей, чтобы занять их место в социуме. Страдающему амнезией сотруднику специальной группы по противодействию похитителям тел Гиллиану предстоит вести собственно расследование в киберпанковском мире, откровенно цитирующем, а где-то и копирующем «Бегущего по лезвию» Ридли Скотта. Как и в MGS, герой попадает в странные передряги: то верный напарник Гиллиана Метал Гир, узнав, что детектив не слышит подозрительный звук, предлагает увеличить громкость телевизора, то девушка, предоставляющая секс-услуги по телефону, объявляет, что за ними ведут наблюдение. Гиллиан намеревается доказать ей обратное, но вместо этого, к своему ужасу, разражается потоком абсурдных двусмысленных намеков, где большинство слов скрыто за надписью «цензура», и в итоге признает ее правоту – и таких примеров множество. Через два года, кстати, вышел спин-офф SD Snatcher, повторяющий сценарий оригинала, но при этом имеющий иной геймплей и дизайн: все персонажи превратились в милашек, нарисованных в стиле super-deformed.

Так бесстыдно издеваться над игроком смел, кстати, не только Кодзима, но еще и разработчики Eternal Darkness: Sanity's Requiem для GameCube. Здесь злостных и скрытных намерений вообще ничего не предвещает (кроме, разве что, говорящего подзаголовка): тут вам и вполне обычная юная дева в огромном пустующем поместье, и подборка любопытных сценариев за

РАЗРАБОТЧИКИ С РАДОСТЬЮ БРОСИЛИСЬ СОЗДАВАТЬ ПРОЕКТЫ ОТКРОВЕННО ПОСТМОДЕРНИСТСКИЕ – В ТО ВРЕМЯ КАК САМ ПОСТМОДЕРНИЗМ МЕДЛЕННО, НО ВЕРНО СХОДИЛ НА НЕТ

«Мор. Утопия» – далеко не единственная игра, где для визуального воплощения героев задействованы живые люди. Этим же приемом пользовались, например, разработчики Harvester – нетривиального квеста, затрагивающего темы жестокости и многочисленных сексуальных девиаций, со специфическим неполиткорректным юмором.

По Сети широко разошелся видеоролик со сценкой из Resonance of Fate, отменно его характеризующей. Одиозная дама призывает персонажей, чтобы они принесли вина, а главный герой, засмотревшись на ее внушительный колеблющийся бюст, впадает в неадекватное состояние и начинает изъясняться замысловатыми метафорами, в конце сравнивая скромные объемы напарницы с изюминами.



JRPG Tomato Adventure во многих аспектах похожа на ту же Mother, в том числе возрастом героев и миром, близким к современности. Перед вами – галерея, где выставлены произведения, гм, современного искусства.

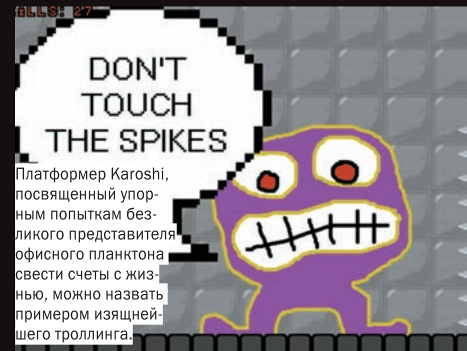
персонажей, разделенных между собой не только географически, но и во времени. Да и в целом лишний раз юморить и ссылаться на иные произведения искусства Eternal Darkness не намерена, хотя при внимательном рассмотрении можно отметить ненавязчивые, слегка пародийные, отсылки к готическим романам конца XIX века и произведениям Лавкрафта. Все бы ничего, в общем, но персонажи игры – тоже люди, и иногда им, особенно с учетом нелегких обстоятельств, бывает физически и морально плохо. Так плохо, что приставка вдруг, не выдержав, решит совершить акт перезагрузки, или телевизор внезапно вздумает уменьшить громкость звука. Сам факт существования Eternal Darkness в нашей стране известен, увы, немногим, да и в целом фанатов у нее явный недобор. Зато ее по праву можно считать настоящим качественным хоррором, и страшна там не нежить, которая может ожидать героя за любым углом, а погасший, пусть и на всего пару секунд, экран.

Оригинальную форму взаимодействия игры и геймера можно видеть и в другой хоррор-адвенчуре – относительно недавно вышедшей Silent Hill: Shattered Memories. На первый взгляд, перед нами типичная для подобного жанра история: в опустевшем заснеженном городе отец разыскивает пропавшую дочь, по пути изредка сталкиваясь с местными жителями (например, полицейской и медсестрой), а относительно мирная обстановка вокруг время от времени внезапно наполняется кошмарами. Shattered Memories не пытается быть римейком первой части SH, она – ее переосмысление: те же имена, те же названия локаций, та же последовательность сюжетных событий – и совсем другая история с совсем другим же контекстом. Скитания Гарри по обезлюдевшему Сайлент-хиллу перемежаются вставками, где в уютном кабинете игроку приходится болтать с улыбчивым психотерапевтом. Да-да, именно игроку: нужно будет отвечать на вопросы доктора и проходить различные психологические тесты, от довольно очевидных до тех, что больше похожи на знаменитый тест Роршаха. Ответы будут влиять на детали внешнего облика игры, а также на концовку, но важно не столько это, сколько другое: подобная интеракция позволяет геймеру ощутить себя, пускай и через альтер-эго, полноправным участником действа.

Еще один отличный пример в кассу – Deadly Premonition – тоже адвенчура и тоже с претензией на триллер. Главный герой, обаятельный агент ФБР, расследует серийные убий-



The World Ends with You – не постмодернизм в чистом виде, но реализация там соответствующая: тут и рассуждения на тему роли Автора, и ненавязчивая критика консюмеризма.



Платформер Karoshi, посвященный упорным попыткам безликого представителя офисного планктона свести счеты с жизнью, можно назвать примером изящнейшего троллинга.

ства в богом забытом американском городишке, не забывая при этом при принятии важных решений советоваться с неким Заком, на экране не появляющемся, обращаясь таким образом непосредственно к игроку. Попутно с ним творятся странные вещи: то наш агент, попав в мрачный альтернативный мир, слышит младенческий плач, а вместо пищащего грудничка находит ID-карту, то, рыбача, вылавливает карточку с изображением полезного бонуса, то ведет с Заком длинные и обстоятельные разговоры о старых треш-фильмах. Как и Snatcher, Deadly Premonition в ряде аспектов (и сюжетных, и где-то даже визуальных) цитирует кинопроизведение – в данном случае линчевский сериал «Твин Пикс», причем местами очень явно, без всякого стеснения. Впрочем, стесняться игре и в самом деле нечего: подобные отсылки только подчеркивают ценность того или иного творения, и его влияние на культурный контекст, плагиатом при этом ни разу не являясь. Конечно, махровопостмодернистским назвать Deadly Premonition нельзя, но все наработки данного направления она использует в полной мере, при этом, что немаловажно, оставаясь вещью, интересной как просто поклонникам Линча, так и внимательным геймерам, которые от игры получат огромное удовольствие, подмечая неочевидные детали.

А еще... а «а еще» займет много места, а привязка к заголовку статьи будет со временем становиться все формальнее, так что не стоит. Но короткой строкой попробовать уж точно можно.

А еще есть Resonance of Fate от tri-Ace, типично JRPG-шная с виду и несерьезная, полная самоиронии, китчевая – по сути. Есть Space Quest, где с протагонистом запросто могут поболтать создатели игры, а в четвертой части главный герой путешествует по предыдущим частям сериала и несуществующим сиквелам. Есть культовый Max Payne, где протагонисту непосредственно заявляется, что он находится внутри компьютерной игры. Есть гротескный Viewtiful Joe, пародирующий комиксы и фильмы про супергероев, где визуальные приемы, применяемые в экшн-фильмах для увеличения градуса пафоса, оказываются полезны и на практике. Есть вся из себя стебная Disgaea, в которой один из врагов честным образом именуется «Mid-Boss». А еще не счесть числа им – и нет в том надобности.

Конечно, гипотетический читатель может запротестовать в этот момент и засыпать меня рядом вопросов. Почему здесь почти все про японцев? Почему так мало про действительно известные игры? Зачем так много букв про какого-то философа, который и к теме отношения толком не имеет?

На эти три потенциальных вопроса, которые мне кажутся вполне закономерными, я превентивно отвечу. Потому что именно японцы не побоялись, пардон за каламбур, играть с игроком – так уж сложилось (этот факт вдвойне ироничен с учетом того, что о японской литературе подобного не скажешь вовсе). Потому что вышло так, что наиболее ярко себя это направление проявило в играх не самых рекламируемых и продаваемых. Потому что без учения этого философа постмодернистское искусство не стоит оценивать в принципе.

Чуть-чуть расширить кругозор поможет вам, надеюсь, иллюстративный материал к данной статье, а дальше уж, надеюсь, отделять то, что принадлежит самому знаковому и видному на сегодняшний день направлению искусства, от остального, будет проще. Смотрите, слушайте, играйте и вникайте – и, может быть, банальные приключения с виду тривиального рыцаря в некотором царстве, в некотором государстве, смогут восприниматься совсем иначе. **СИ**

Умом Россию не понять

У отечественного постмодернизма, как водится в подобных случаях, свое лицо. Как уже упоминалось, постмодернистская литература на территории СССР возникла и развивалась приблизительно одновременно с Западом, хотя предпосылок для этого было меньше, да и руководство страны, по понятным причинам, подобные опусы не жаловало. Отличались произведения советских постмодернистов от своих западных собратьев главным образом большим вниманием к вопросам этического характера (что для постмодернизма вообще, понятное дело, не свойственно) и общей лирической направленностью. Так, алкоголик-интеллектуал Веничка из поэмы в прозе «Москва – Петушки» В. Ерофеева в своих речах, переисполненных цитат, ерничанья и карикатурных издевок, рассуждает о материях, напрямую связанных с понятием нравственности. А безымянный юноша-шизофреник из романа Саши Соколова «Школа для дураков» склонен к рефлексии и ассоциативному мышлению, и через почти сюрреалистическую историю о взрослении проскальзывают темы социальные. В каком-то смысле наследниками этих писателей можно назвать компанию Ice-Pick Lodge. Их «Мор. Утопия» под постмодернистское произведение подходит, кажется, ну всем: здесь и театральщина, и фотографии реальных людей в качестве портретов персонажей, и непосредственное обращение к игроку, и честное признание игры в том, что собственно игрой она и является. И одновременно с этим персонажи игры (очень, кстати, похожие на типажи, представленные в классической русской литературе) то и дело сталкиваются с проблемами экзистенциального характера, которые – по задумке разработчиков – должны взволновать и самого игрока.

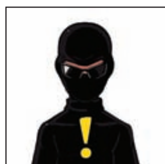




ШВЕДСКИЕ СТЫЧКИ

История Digital Illusions CE в лицах и проектах

часть 1, зачинательная



Святослав Торик

За прошедший год вы уже прочитали о том, как поднялась из грязи в князи команда Infinity Ward, и каким насыщенным оказался путь империи Rockstar Games. Мой новый рассказ содержит как элементы производственного романа, так и success story в стиле «капитализм». Перед вами – история восхождения на игровой Олимп шведской компании Digital Illusions CE (DICE).

К вечеру второго ноября 1989 года в небольшом городке Тролльхеттан вдруг стало необычно много владельцев персональных компьютеров Amiga. Сами устройства, разумеется, остались дома, но их хозяева прихватили с собой дискетки – одни для того, чтобы продемонстрировать свою крутость собравшимся, а другие – чтобы переписать эту крутость себе. Дело в том, что второго ноября 1989-го в Тролльхеттане началась демо-вечеринка. Она продолжилась третьего, а потом и четвертого числа, закончившись лишь пятого ноября, когда уставшие, слегка пьяные, но чертовски довольные компьютерщики со всех концов Швеции разъехались, наконец, по домам. Организаторы Spectre & Northstar Helloween Party '89 записали себе в актив две с лишним сотни участников, четырнадцать продемонстрированных творений, два музыкальных коллектива, море пива и взломанный прямо в процессе вечеринки свежевышедший скролл-шутер Xenophobe. А звездой тусовки стала демка под названием Snurkelscroll, которую написали пятеро приятелей со смешными прозвищами: SinCos, Goofy, Icebrigade, Animal и Blaizer.

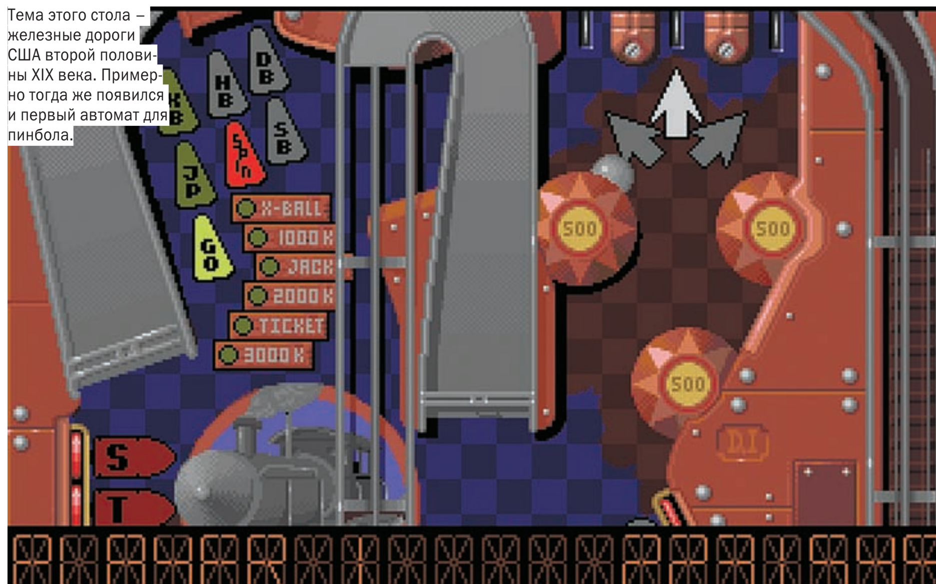
Для шестнадцатилетнего Goofy, в миру известного под именем Андреас Аксельссон, путь к славе начался за семь лет до той вечеринки в Тролльхеттане, когда его мама, чтобы чем-то занять сына во время ее беседы с учителем, попросила разрешить ему поиграть на компьютере в «удава». Это был ABC80, популярный шведский бытовой компьютер со встроенным интерпретатором BASIC и возможностью загружать программы с аудиокассет. И именно его вскоре пришлось купить отцу Андреаса, чтобы хоть как-то унять ребенка, который с тех пор не находил себе места без электронно-вычислительной машины. Через месяц, наигравшись во все новинки, будущий программист написал свой первый "hello, world", а через два года – утилиту для рисования, правда, уже на более продвинутом ZX Spectrum.

В поселке Блодинге, где жили Аксельссоны, проживали всего пятьсот человек, поэтому за новыми знаниями, играми и железками любознательному школьнику приходилось ездить в местный райцентр (тоже, в общем-то, не самый крупный – семь тысяч населения). Там Андреас обзавелся друзья-

ми и даже попытался влиться в модное движение демосценщиков. В одну из своих поездок он познакомился с Фредриком Лильегреном (Animal), он состоял в набиравшей обороты группе The Silents – а те как раз устраивали демо-вечеринку, на которую пригласили и группу Андреаса. У ребят обнаружилось много общих интересов, и через год The Silents пополнились новым участником. Вскоре внутри довольно крупного (более того, международного!) коллектива сложился отдельный костяк: Фредрик руководил процессом и программировал графику, Андреас и Ульф Мандорф (SinCos) писали код демки, а музыку из четырехканальной звуковухи выжимал Олаф Густафссон (Blaizer). Место художника постоянно занимали разные личности, пока на нем окончательно не укоренился Маркус Ниструм (Chevron).

Несмотря на признание их заслуг, ребята все-таки были еще школьниками и студентами, и заниматься программированием профессионально и постоянно не могли. Но и не заниматься не могли тоже. Во второй половине восьмидесятых самым продвинутым по мультимедийным возможностям был компьютер Amiga, и увлечение новинкой захватило большинство программистов – это была новая, неизведанная платформа, и кто знает, какие клевые штуки можно из нее извлечь? Демосцена быстро наскучила, но оставалось еще одно приобретенное за эти годы увлечение: игры. Один участник The Silents из Дании нарисовал демку со столом для пинбола и показал ее ребятам, и те загорелись идеей сделать полноценный симулятор пинбола. Мандорф написал первые строки кода будущего хита, а вскоре к нему подключился и Аксельссон. Разработкой занимались в свободное от учебы время, а порой даже и вместо нее. Андреас продумывал расположение элементов на столах и аккуратно копировал темы для столов с реальных образцов, Маркус рисовал все это богатство, а Олаф изобретал звуковые спецэффекты и подходящую музыку. Главной трудностью была физическая симуляция шара и флипперов. Ульф, предпочитавший опыт знаниям, бился над проблемой полгода, и, в конце концов, та безоговорочно капитулировала. После этого доделать игру было делом техники. Правда, из-за того что ребята жили в разных городах, все карманные деньги уходили на оплату телефонных счетов – промежуточные версии было быстрее переслать по модему, нежели везти на дискетках.

Через два года хобби начало вырисовываться в потенциальный способ прилично подзаработать. На послед-



Тема этого стола – железные дороги США второй половины XIX века. Примерно тогда же появился и первый автомат для пинбола.

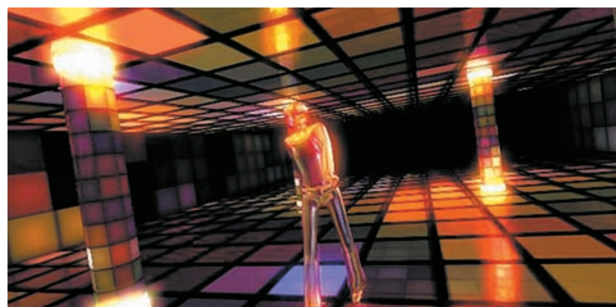


Стол Stones 'n' Bones из Pinball Fantasy неуловимо напоминает Nightmare из предыдущей части.

Демосцена

Во времена бурного развития индустрии домашних компьютеров «демками» назывались вовсе не урезанные версии компьютерных игр, распространявшиеся по всем каналам. Хотя этимология демок тоже происходит от слова «демонстрация», презентовались в них не игры, а умение программистов выжать из машины что-то красивое: сочное, звучное, впечатляющее и, порой, вышибающее мозг. Демосценщики писали на машинном коде, ассемблере, выстраивая графику не из заранее нарисованных объектов и текстур, а генерируя соответствующие запросы к центральному процессору. То же самое творилось и со звуковым сопровождением – это была так называемая «трекерная» или модульная музыка, которую не столько писали, сколько программировали, скармливая цифровую партитуру звуковому сопроцессору. Однако наибольшее значение имел… размер. Чем меньше у демки было соотношение «размер / крутость», тем выше ценилось мастерство создавших ее программистов. Поэтому не последним по важности членом демогруппы был программист, сжимавший код до возможного предела.

Собственно «сценой» (демосценой) называлась субкультура, которую и составляли демки и демогруппы. Ее участниками были и порой все еще являются многие хакеры и хакерские группы, сотрудники игровых студий (помимо DICE это еще Remedy Entertainment, Starbreeze Studios и Lionhead) и отдельные личности – например, композитор Джеспер Кид.


В середине прошлого десятилетия одна немецкая демогруппа выпустила шутер от первого лица .kkrieger. Он строился на все той же процедурной генерации, демонстрируя красоты уровня игр на Unreal Engine 2, давал отличный звук и содержал один этап с пятью видами оружия и разными монстрами. А занимал на диске каких-то 97 280 байт (для сравнения: чистый текст этой статьи занимает порядка 20 000 байт). Правда, и требования к процессору и видеокарте у нее были по тем временам очень высокие. Разработчики подсчитали, что если бы они хранили содержимое .kkrieger привычным образом, игра бы занимала 300 мегабайт, зато шла бы на любой машине.

Справа: Digital Illusions обзавелась приставкой Creative Entertainment по справедливости: не всякая студия станет рисовать новый логотип для каждого своего проекта!

ние кроны Андреас купил билет в Лондон, собрал рабочий одноуровневый билд игры (в последний момент чуть не угробив его) и вместе с Фредриком отправился на ECTS. На выставке их постигло жестокое разочарование: не вились вокруг них издатели с горящими глазами, не предлагал никто многомиллионных контрактов, и вообще, семнадцатилетних разработчиков с дискетами там было пруд пруди. Даже те менеджеры, с которыми все-таки удалось поговорить, воротили носы, утверждая, что виртуальный пинбол никому не нужен. Однако уже на следующий год Аксельссону повезло по-крупному: он познакомился с представителями великобританского издательства 21st Century Entertainment, которые прекрасно знали толк в коммерчески успешных играх. Договориться со шведскими школьниками удалось быстро, и вскоре пятеро друзей зарегистрировали фирму Digital Illusions и подписали свой первый контракт.

Мало кому удавалось сделать свой заглавный проект одним из самых значимых в игровой индустрии. Pinball Dreams (1992) успешно продавалась на протяжении целого года – злые языки утверждают, что хакеры от демосцены договорились не портить коллегам профит и не стали взламывать игру. Какое-то время Pinball Dreams прилагалась в бандле с Amiga CD32, а впоследствии была портирована другими студиями аж на девять консолей (в их числе PSP, PS3 и iPhone). Критики справедливо отмечали плавную анимацию и реалистичную физику шара, размер и тематическое разнообразие столов, даром что их четыре штуки всего было, а также насыщенные звуковые эффекты. Жаловались, правда, что игра долго загружается и вообще довольно требовательна к железу – увы, это были издержки той самой плавной физики. Из-за этого на GameBoy, например, геймплей весьма медленен и печален, процессор просто не поспе-







Графика в Pinball Illusions ушла очень далеко от оригинала, как минимум потому, что разрешение увеличилось вдвое.



Стол Babewatch – очевидная пародия на телесериал Baywatch («Спасатели Малибу»). Некоторые детали отрисованы с явной любовью к результату.



Слева: Те, кто уже раскатал губу при описании игры разработчиками, рекомендую закатать ее обратно: тут все-таки больше от Loderunner, нежели от Flashback.

вает за шариком, и не всегда вовремя реагирует на нажатие кнопок.

Первые же прибыли с продаж позволили пятерке переехать из студенческого общежития в уютный съемный домик и перестать отвлекаться на необходимость ходить на учебу. Работа захватила их целиком и полностью – Андреас рассказывал, что ему не всегда удавалось с ходу назвать, какой сейчас месяц. Через полгода увлекательных авралов у Digital Illusions вышло что-то вроде самостоятельного дополнения, Pinball Fantasies (1992). Симуляция пинбола была немного подправлена в соответствии с учебником физики, а вместо столов из реальных аппаратов появились абсолютно новые, целиком и полностью выдуманные Аксельссоном – заодно в них добавили флипперы в верхней части для пущего разнообразия. Также была введена возможность выбирать количество шаров – от дефолтных трех до семи. И вновь россыпь дискет и даже компакт-дисков заполнила разноплатформенные уголки магазинных полок.

Завершила трилогию Pinball Illusions (1994), вышедшая лишь на Amiga и PC. Движок был переписан под современные графические адаптеры, но кроме этого он мог похвастаться лишь симуляцией до шести одновременно передвигающихся шаров, благо центральные процессоры уже позволяли. Из-за нехватки места в оригинальный релиз попали только три стола из четырех, так что поиграть в полный набор можно лишь на ПК. Еще один плюс в пользу персональщиков: только им довелось послушать музыкальное сопровождение в формате в Audio-CD. Но в действительности это была лебединая песня сериала. DICE не стали подписывать новые контракты с 21st Century Entertainment, а та просто не имела права упускать столь прибыльную тему. Компания целиком и полностью переключилась на симуляторы пинбола. Продюсеры передали движок внутренним и сторонним студиям, и к концу тысячелетия в каталоге издательства насчитывалось аж 13 различных игр этого жанра. Фиксация на пинболе и сгубила неповоротливых жадин – «Двадцать первый век» обанкротился в 2000-м, а права на оригинальную трилогию перешли к Ubisoft, которая не замедлила выпустить хиты десятилетней давности на GBA.

Народная слава привела на порог Digital Illusions новых программистов и художников, вынудив компанию переехать из съемного домика в большую сдвоенную квартиру в Гетеборге, втором по величине городе Швеции. В процессе переезда разработчики понесли первые потери: Ульф Мандорф не захотел покидать отчий дом – он поступил в институт, отучился и сейчас работает веб-программистом в родном городке. Впрочем, и без него после переезда в производстве оказались сразу три проекта, ведомые по принципу «один программист, один художник плюс мудрое руководство Фредрика». Основной костяк, наигравшись с шариками, занялся экшном Malfunction, а вторая команда (кстати, тоже бывшие демосценщики) уже вовсю работала над логической аркадой Benefactor (1994). Фредрик называл ее «помесь Flashback, Lemmings и Loadrunner, которая на самом деле не похожа ни на одну из них». Это был платформер, в котором приходилось не только бегать и прыгать, но и как следует думать, рассчитывать свои действия. Проходить все 60 уровней можно было годами, если верить отзывам в Интернете.

Однако издавать игру через 21st Century Entertainment разработчики отказались. Проценты с продаж консольных портов Pinball Dreams показались им подозрительно низкими, и они решили больше не связываться с ушлыми англичанами, которые только и делали, что требовали от них новых пинболов. Искать издателя для Benefactor пришлось недолго: проект с радостью принял на реализацию другой британский гигант – Psygnosis. С ним же попытались выпустить и скролл-шутер HardCore для Sega Mega Drive от третьего разработчицкого отряда Digital Illusions, но релиз был отменен за считанные дни до сдачи мастера – это, как уже догадались читатели материала про GTA, было



ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Как родилось название Digital Illusions?

«При помощи двух ящиков пива и насыщенной ночки» – Андреас Аксельссон.

Как расшифровывается DICE AB?

Digital Illusions Computer Entertainment Aktiebolag

Aktiebolag – это форма собственности типа нашего «ООО». Слово Computer в названии впоследствии было заменено на Creative.

А что это за ежегодная конференция DICE?

Никакого отношения к шведским разработчикам саммит D.I.C.E. (Design, Innovate, Communicate, Entertain) не имеет. Это мероприятие с вручением наград лучшим играм проводит каждый год в Лас-Вегасе американская Академия Интерактивных Искусств и Наук.

По ходу статьи упомянута игра Malfunction – что это?

«Это была игра для Amiga, которую мне в конечном итоге надоело разрабатывать. По идее это должно было быть что-то вроде System Shock, только в 2D. Я помню, что был здорово ошарашен, когда увидел SS. Подумал, мол, сперли идею. Что, впрочем, не помешало мне в нее зарубаться по полной программе» – Андреас Аксельссон.

Как относится к пиратству группа, вышедшая из самого свободного компьютерного общества – демосцены?

«В то время и в том месте, где я начинал изучать компьютер, было практически невозможно легально купить игру. Не будь у меня пиратских копий, я бы, возможно, никогда бы ими и не увлекся. Но после выхода Pinball Dreams я удалил с жесткого диска весь контрафакт и полностью перешел на лицензию. И с тех пор даже не пользуюсь shareware, покупаю софт сразу» – Андреас Аксельссон.



связано с покупкой издательства корпорацией Sony. Позже Аксельссон рассказывал, что изменения произошли буквально за один день – им реально оставалось исправить всего пару ошибок, когда в офисе раздался звонок из Великобритании. Он бы с удовольствием выложил образ для скачивания, но условия контракта с Psygnosis пока что запрещают это делать.

В итоге все вернулось к тому, с чего все начиналось – к пинболу, только на этот раз шведы подошли к делу обстоятельнее. Взяв за основу Pinball Illusions, объединенная команда художников и программистов заменила рисованные столы на трехмерный пре-рендер. Флипперы и шар также стали трехмерными, заодно появилось управление камерой. True Pinball (1996) вышел на Sony PlayStation и Sega Saturn, причем издавать его взялась Ocean, которая пятью годами ранее отказала Андреасу и Фредрику с их первой попыткой ворваться на рынок симуляторов пинбола. Вот только на этот раз для них это был уже пройденный этап, и впоследствии к этой теме они больше никогда не обращались.

Намучавшись с умирающей Amiga и необходимостью постоянно править код для разнообразного персонально-компьютерного железа, Аксельссон с радостью поприветствовал появление мощной игровой платформы. PS one предоставляла увлекательные возможности (включая упорную борьбу текстурщиков за оперативную память), на которые и клюнули шведские разработчики. Заодно отцы-основатели Digital Illusions приняли окончательное решение переехать из квартиры в офис, а штат компании расширился до 19 человек, которые теперь занимались созданием движка трехмерной гоночного симулятора. Фредрик распределил обязанности программистов и художников таким образом, чтобы каждый занимался своей собственной темой: двое разрабатывали 3D-рендер для PS-версии, еще двое – аналогичный рендер для PC, еще двое программистов работали над физикой, один над сетевым кодом и так далее.

Когда работа была уже в самом разгаре, возникла небольшая, но интересная перспектива: сделать на этом движке маленькую демоверсию, в которой будет всего две трассы и один автомобиль, но не просто какой-то там драндулет, а Volvo S40 по лицензии от, собственно, корпорации Volvo. Демку нужно было сделать к началу осенних автовыставок, до которых оставалось меньше двух месяцев, но поскольку Sony тогда требовалось много времени на утверждение игр для своих платформ, то мини-симулятор решили выпускать только для персональных компьютеров. S40 Racing (1997), к которой успели еще и мультиплеер прикрутить, получила признание не только на выставках. Диск впоследствии распространяли в дилерских автосалонах Швеции, и своих владельцев обрели целых 16 тысяч копий.

А через полгода вышел и сам продукт двухлетней разработки – слегка футуристичная гоночная аркада Motorhead (1998). Я вам не скажу за версию для Sony PlayStation (там ее слишком часто сравнивали с WipeOut), но на PC это была, наверное, одна из самых красивых игр того времени. Фредрик не зря бросил на «трехмерку» лучшие программистские силы – поддерживались все мыслимые 3D-ускорители, а по прорисовке дистанции с сохранением довольной морды пользователя равных игре попросту не было. Ее потом даже вкладывали в коробку с ускорителем Riva TNT, предшественником линейки GeForce. Но вот на контент гоночка была все-таки бедновата. Восемь треков и десять машин (открываются по мере прохождения чемпионата) – это хорошо, но мало. Да и красивые антуражи довольно быстро приедались. Развивать успех нужно было чем-то другим, и это «что-то» нашлось на



Стол The Vikings есть лишь в PC-версии Pinball Illusions и в PS1-римейке (True Pinball). В «амигу» он не попал по той причине, что игра и без того еле влезла на четыре дискетки – на большее издатель растягивать игру не позволил.



В какой-то момент разработчики вели переговоры с быстрометаллической группой Motorhead об использовании их хитовой композиции Ace of Spades в игре, собственно, Motorhead. Но сотрудничество не выгорело.

удивление быстро. Но сначала – немного про деньги.

Еще в 1997-м на связь с DICE вышел местный издатель Bonnier Multimedia, который занимался распространением в Швеции зарубежных компьютерных игр, энциклопедий и обучающими программами, но был бы не прочь обрести и полностью свою интеллектуальную собственность. Они сразу взяли быка за рога и предложили разработчикам частично профинансировать Motorhead, а также впоследствии сделать еще одну гонку на том же движке, но со всеми атрибутами ААА-проекта: чтобы все максимально реалистично и строго по лицензии. А чтобы подкрепить намерения, денежные вливания наладили сразу и строго по графику.

Вот с таким безоблачным будущим Digital Illusions CE и вышла на биржу через месяц после выпуска Motorhead в Европе. Первичное размещение акций принесло компании $3 000 000 в шведских кронах. Это богатство фактически целиком досталось программистам-самоучкам, которые пять лет назад едва окончили школу и с той поры даже не помышляли о таких суммах! К счастью, Андреас, Фредрик, Олоф и Маркус поступили с прибылью мудро: одну часть они вложили в развитие студии, а на другую сделали два приобретения, которые, как показала история, сыграли важнейшую роль в дальнейшей истории DICE. Но об этом, как вы уже поняли, я расскажу в следующем номере. **СИ**



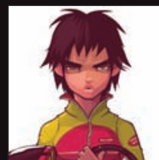
В 1998-м еще было принято делать игру на софтверном рендере. Тогдашние 3D-ускорители поставлялись как дополнительное железо, и не заменяли основную видеокарту...

...в результате одна и та же игра, запущенная с применением 3D и без оного, могла выглядеть как две разные!

Мультиплеер в Motorhead был доступен только по локальной сети. Но тогда и этого было вполне достаточно.

Эволюция Forza Motorsport

Очередная итерация гоночного Xbox-эксклюзива заставила задуматься: пока Gran Turismo неспешно проехала одну контрольную точку, Forza Motosport с ветерком преодолела целых три. И приехала куда?



Юрий Левандовский



Forza Motorsport

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox
Жанр: racing.simulation
Зарубежный издатель: Microsoft Game Studios
Разработчик: Turn 10

ДАТА ВЫХОДА 13.05.2005

Жанр автосимуляторов всегда был и остается прерогативой персональных компьютеров, и до две тысячи пятого года этот закон постоянно нарушала лишь Gran Turismo. Каждая ее часть продавалась огромными тиражами, не стала исключением и четвертая, которая предложила отличную физику, умопомрачительное количество машин и трасс, великолепную карьеру и невиданный доселе фоторежим. Но Microsoft готовила свой ответ гоночному циклу от Sony, и в мае две тысяча пятого выпустила «убийцу Gran Turismo» – Forza Motorsport. Как показало время, сколько бы раз ни старались сталкивать лбами эти два сериала, никогда не выявлялся очевидный победитель, так как у их геймдизайнеров изначально сложился разный взгляд на то, каким должен быть идеальный автосимулятор.

Если называть голые цифры, то скромные семнадцать треков и двести тридцать один автомобиль ни в какое сравнение не идут с тем, что мы видим в GT4 – семьсот двадцать одна машина и пятьдесят одна трасса. Но Forza поражала нас не количеством контента, а совершенно новым подходом к геймплею. Во-первых, здесь появилось разделение машин на классы, по техническим характеристикам. Это было простое и гениальное решение, идеально сочетавшееся с продвинутой системой тюнинга, где мы могли менять практически все в своей машине. То есть, поставили турбо-наддув – плюс столько-то очков к общей технической характеристике машины, перешли границу в шестьсот очков – машина











Конечно, в России первая Xbox была не слишком популярна, поэтому и Forza Motorspot большинство геймеров не видело.

попала в новый класс и будет уже соревноваться совершенно с другими соперниками. Все это мотивировало не просто бездумно устанавливать все самое дорогое на машину, а пытаться найти баланс между устанавливаемыми деталями и тем, чтобы не вылететь из класса, в котором вы собрались выступать. Второй, неожиданной для симулятора новинкой стало появление повреждений. Теперь нельзя было бездумно выталкивать соперников и не бояться столкновения со стенами, сильная авария приравнивалась к проигрышу в гонке. Конечно, они были далеки от идеала, но для симуляторов того времени это был шаг вперед.

Хочется отметить и то, что в игре была реализована система прокачки водителя. Вы получали очки за участие в гонках, за победы и чем больше их становилось – тем больше машин открывалось. Также в Forza Motorsport были ночные трассы, которые в дальнейшем так и не появились ни в одном из продолжений. Ну и самое главное: уже в первой части появилась возможность не просто перекрашивать машину в любой цвет, но и устанавливать винилы на свою машину, причем больше тридцати слоев.

НЕЛЬЗЯ БЫЛО БЕЗДУМНО ВЫТАЛКИВАТЬ СОПЕРНИКОВ И НЕ БОЯТЬСЯ СТОЛКНОВЕНИЯ СО СТЕНАМИ, СИЛЬНАЯ АВАРИЯ ПРИРАВНИВАЛАСЬ К ПРОИГРЫШУ В ГОНКЕ.



Внизу: Графика на первой Xbox, конечно, устарела, но все еще хороша.



СПЕЦ

В ФОКУСЕ

Forza Motorsport 2



ервая часть была принята очень хорошо, поэтому было очевидно: продолжение последует. Тем более что на этот раз у разработчиков был шанс выпустить свое детище до выхода новой части сериала конкурентов. Forza Motorsport 2 снова не поражала цифрами, дав нам возможность прокатиться на чуть более чем трехстах сорока автомобилях по всего лишь пятнадцати трекам. Игра явно хотела уйти от конкуренции с Gran Turismo и постараться занять какую-то свою нишу, что ей с легкостью удалось. Во второй части разработчики сделали особенный упор на онлайн-составляющую и сделали несколько важных шагов в создании того великолепного сообщества, на котором сейчас и держится сериал.



Как нам кажется, главной новинкой, изменившей все в игре, стало появление онлайн-аукциона, где пользователи могли продавать свои автомобили. Звучит очень банально, но никто и не представлял, во что это все разовьется. Ведь помимо появления аукциона, в игре еще улучшился тюнинг, который позволял теперь менять даже привод и превращать, например, переднеприводные автомобили в заднеприводные. Но еще больший скачок произошел в раскраске машин, теперь можно было наносить до тысячи винилов на машину, что в умелых руках превращало ее в настоящее произведение искусства. И ведь кто бы мог подумать, что будут люди, которым окажется интересно не гоняться с другими в онлайне, не проходить карьеру, а часами в редакторе из кругов и квадратиков собирать портрет Джессики Альбы. А таких людей набралось достаточное количество, чтобы перевернуть весь аукцион с ног на голову. Люди больше не искали здесь себе машину, которую слишком долго открывать в карьере, они часами изучали аукцион на предмет красиво раскрашенных автомобилей, а затем старались перекрыть ставки других. И чем больше времени проходило с момента выхода игры, тем интереснее все это становилось. На официальном сайте игры появился форум, где люди не просто общались, а договаривались о сделках, когда и во сколько будет продаваться определенная машина, чтобы желающие могли ее купить не за миллионы, а за вполне вменяемые деньги. Помимо дизайнеров появились тюнеры, настраивающие машины в определенный класс и продающие их так же, через аукцион и договоренности с форума.

Таким образом, сформировалось огромное сообщество фанатов Forza Motorsport, которое в дальнейшем определяло, куда будет развиваться игра. Например, при полном отсутствии такого понятия, как дрифт, фанаты во второй части все равно умудрялись проводить соревнования между собой, причем способ, которым они это делали, поверг в шок, наверное, даже разработчиков. Ребята собирались на трассе по пять-шесть человек, двое участвовали в дрифте по трассе, а остальные стояли по обочинам и смотрели, чтобы не нарушались правила, и затем, как судьи, выставляли оценки участникам.

В итоге, у Forza Motorsport 2 был шикарнейший онлайн, где можно было погонять весело с друзьями, посидеть пару часов на аукционе в поисках интересных машин или вообще в одиночку накручивать круги по любимой трассе, а затем сравнивать свои достижения с лучшими гонщиками в мире. Причем таблица рекордов здесь была своя на каждый класс машин, что делало конкуренцию очень жесткой.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
racing.simulation
Зарубежный издатель:
Microsoft Game Studios
Разработчик:
Turn 10

ДАТА ВЫХОДА
08.06.2007









Слева: Нанести на капот классную картинку – чем не мотивация купить легальную копию игры и выйти в Xbox Live?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
racing.simulation
Зарубежный издатель:
Microsoft Game Studios
Разработчик:
Turn 10

ДАТА ВЫХОДА
23.10.2009

Forza Motorsport 3

После столь великолепной второй части, которая радовала почти всем, от возможности купить машину с портретом Дарта Вейдера, до отличного физического движка, ожидать какой-то революции от третьей части мы не смели. Ее и не произошло; главное, во что вложились разработчики, – новый графический движок. Машины прибавили в полигонах, у всех появились кокпиты, стали намного лучше текстуры, изменилась система освещения. Онлайн-сообщество все развивалось, и игра стала еще больше ориентироваться именно на него. Гонять в Forza Motorsport 3 без подключения к Интернету – это как купить сотовый телефон и использовать его только как плеер. В игре появилась так называемая «витрина» – место, где теперь не просто продавались машины, а вы могли отдельно купить тюнинг, настройку, раскраску или даже отдельные винилы, чтобы самостоятельно нанести их на свое авто. В таблицах рекордов теперь были не только гонщики, но и дизайнеры, тюнеры, фотографы, которые соревновались друг с другом, кто больше продаст машин и получит выше рейтинги. Тюнерам дали возможность менять целиком двигатели, а дизайнеры получили возможность рисовать винилы на отдельной специальной странице, а затем переносить их на машины. В итоге, покупки в онлайне стали простыми и крайне незатратными, так как все эти люди были мотивированы продавать как можно больше и зарабатывать на объеме.

Главной проблемой Forza Motorsport 3, как это ни удивительно, стала физика. Как бы разработчики ни рекламировали свою новую фишку – деформацию шин в реальном времени, ездить в третьей части, после второй, было не так интересно. Половина машин изображала трамваи и перемещалась как по рельсам, тюнингованные варианты с «витрины» летали по трассам, как космические корабли, и все это начинало напоминать красивый Need for Speed, а не серьезный симулятор. Причем сам-то сериал NFS на тот момент обзавелся отличнейшим пополнением в лице первой части Shift, где те же кокпиты смотрелись гораздо лучше, чем здесь.

Но, фанаты, конечно же, не бросили любимую игру. Тюнеры продолжали удивлять настройками даже самых, вроде бы, не приспособленных для гонок машин, дизайнеры рисовали все более и более реалистичные винилы, а люди в онлайне снова взялись за придумывание новых видов гонок, так как дрифт и драг-рейсинг стали официальной частью игры. Одной из таких придумок стал автомобильный футбол. Суть была такова: на арене собирались участники на крупных джипах, например, на Porsche Cayenne, и один бедняга на малолитражке, которую использовали как мяч. Дальше все просто: пользователи нашли кусок тестовой трассы, где есть два больших ангара, и въезд в них использовали как ворота. Ну и затем начиналось безумство с боданиями машин и попытками загнать бедную малолитражку в ангар. Всему этому помогала новая физика столкновений, которая позволяла болидам более реалистично отлетать друг от друга и даже переворачиваться через крышу.





Один из примеров фанатских работ, которые выкладываются в сеть и распространяются среди поклонников игры.

СПЕЦ

В ФОКУСЕ

Forza Motorsport 4

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
racing.simulation
Зарубежный издатель:
Microsoft Game Studios
Разработчик:
Turn 10

ДАТА ВЫХОДА
14.10.2011

Четвертая часть только что увидела свет, поэтому говорить, как на этот раз будут себя развлекать ее владельцы, пока сложно. Но одно ясно точно: Forza Motorsport 4 – самая лучшая по всем параметрам в серии. Во-первых, она очень разнообразная. Посмотрев, что выдумывают пользователи, разработчики сами добавили огромное количество новых игровых режимов. Так, у нас теперь есть автокросс, где нужно не просто проехать быстро трассу, но и объезжать различные препятствия. Есть гоночный день, когда мы стараемся поставить лучшее время на круге, но при этом по треку ездит огромное количество более медленных машин. Даже тот самый автомобильный футбол появился, только вместо малолитражки теперь все же используется большой мяч.

Главное, за что нужно похвалить разработчиков, – новый физический движок. Может быть, в прошлой части и была деформация шин в реальном времени, но физике поведения машин на трассе это особенно не помогало, а вот в этот раз сотрудничество с производителем покрышек Pirelli очень помогло игре.





Внизу: Есть в игре и такие ретро-агрегаты для ценителей.



Автомобили ведут себя очень реалистично, снос заднего моста на сверхмощных болидах теперь дело обычное. Чуть ли не физически ощущаешь, как и куда понесло машину, незабываемые ощущения! А какой здесь звук скрипа покрышек! Не просто стандартный визг, который мы привыкли слышать в играх, это тот самый, настоящий скрип, который издают настоящие автопокрышки.

Но самое интересное – это появление клубов и режима «соперники». В общем-то, клубы были и до четвертой части, но строго на форуме, теперь же все пользователи получили возможность создать свой клуб, собрать там друзей или сочувствующих и проводить между собой гонки. Для них существует отдельная таблица рекордов, где все могут сравнить, кто лучше ездит, дрифтит и больше времени проводит в гонках. Внутри клуба вы можете также соревноваться между собой, что очень здорово.

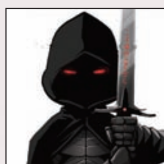
Осуществлять все эти клубные разборки позволяет новый режим «соперники», который, по сути, является объединением Автолога от EA и «сезонных мероприятий» от Polyphony Digital. То есть, у нас есть обновляемый список мероприятий, в которых вы участвуете один. Это может быть что угодно, от заездов в «бюджетном автомобиле» по треку «Топ Гир» до гоночного дня в классе R3 по Нюрбургрингу. В каждом из них есть таблица рекордов, где вы можете выбирать любого друга или соклубника как соперника. Если вы побьете чужое время, то не только получите опыт – заочно проигравшему система отправит сообщение о том, что произошло.

В итоге Forza Motorsport 4 получилась квинтэссенцией всех современных гонок. Тут вам и тюнинг, и классные кокпиты, и хорошая физика, и, конечно же, огромное сообщество, где каждый найдет, чем себя занять. Единственное, чего лишена до сих пор игра, это ночных гонок, погодных эффектов и поддержки большинства рулей на рынке. Что мешает Microsoft выпустить обновление для своей консоли, дающее поддержку рулям от той же Logitech, никто не знает. **СИ**





› Альтернатива Heroes of Might & Magic


Андрей Окушко

Слово «Герои» в рядах поклонников пошаговых фэнтезийных стратегий принято произносить с придыханием. Кто ж не слышал о великолепном сериале, впервые появившемся на компьютерах в 1995 году – 16 лет назад! Сериале, покорившем умы миллионов, обросшем кучей сиквелов и ответвлений и ставшем эталоном. Но неужели никто, нигде и никогда не пытался бросить воспетому журналистами и фанатами идеалу вызов? Неужели не находилось смельчаков, считавших, что они сделают не то что не хуже, но лучше? Были. Студий-храбрецов, решившихся спорить с создателями Heroes of Might & Magic, десятки. У одних получилось плохо, и о них мы промолчим. Но нашлись и удачливые смельчаки, сумевшие оставить свой след в анналах истории. Достойные упоминания в этой статье.

Заглядывать глубоко в прошлое не станем, хотя и там попадаются любопытные экземпляры. Лучший из которых – Master of Magic под DOS, которую не зря окрестили «смесью Heroes и Civilization». Невероятное разнообразие рас с богатым набором способностей заставляли призадуматься, за кого же поиграть сегодня вечером? Потрясающий выбор заклинаний и поныне помнят аксакалы – где еще можно было заняться прикладной генетикой, прививая воинам полезные мутации? А огромнейший выбор стратегий прохождения подарил игре долгую жизнь – и сейчас, зайдя на какой-нибудь форум фанатов и оставив коротенький комментарий в стиле «магия смерти – отстой», вы развяжете небольшую войну, а через недельку убедитесь, что были неправы. Да, это была прекрасная игра, хотя и в наши дни она доступна всем, правда, придется поставить программу DOSBox.

Вспомним те годы чудесные

Четыре года – с 1999 по 2003 – стали расцветом Age of Wonders. Вышедшие за это время три проекта и поныне почитаемы поклонниками. Почитаемы не зря – у Triumph Stuidos получилось не просто недурственно, а как минимум очень хорошо. Даже немного обидно, что команда разработчиков впоследствии переключилась на другие проекты. Впрочем, не сделай она этого, мы бы не увидели Overlord, показавшего, как весело быть злым.

Однако вернемся к нашим эльфам. Как и положено всякой уважающей себя фэнтезийной стратегии, в Age of Wonders в наличии несколько рас со своими юнитами и особенностями. Иногда уникальными – одни, например, сворачивали города и кочевали с ними в другое место, а другие – прятали поселения от нескромных взглядов чужаков под пологом невидимости. Правда, такие умения появились не сразу – в первой Age of Wonders нельзя было ни основать новый город, ни переместить старый. Однако впоследствии создатели решили предложить иную систему и не прогадали: возможность ставить крепости и поселения там, где вздумается, пришлась ко двору. Конечно, идея не нова (на ум сразу приходит Civilization или Master of Magic), но в Heroes of Might & Magic на подобную революцию пока не решились.

Что интересно, путешествуя по карте, вовсе необязательно атаковать все встречные поселения, дружественные народы за небольшую сумму соглашались подчиниться вашему владычеству (а недружелюбные изредка восставали, впрочем, никто не мешал их выселить, поменяв на лояльных подданных). Если же вы нападали на непокорную крепость, бой разворачивался на полноценной тактической карте, где стены позволялось атаковать со всех сторон. Сравните с «Героями», где обойти замок с тыла не получится при всем желании.

Кстати, вот еще одно отличие – в Age of Wonders нет отрядов в тысячи скелетов и сотни драконов. Каждый юнит – это один боец, зато прокачиваемый. Последовательно получая медальки, солдат превращается в закаленного ветерана, легко справляющегося с двумя-тремя новичками того же уровня (а деньжат за работу требует как и гринго, что немаловажно!). Интересный факт: у некоторых стрелков не было атаки врукопашную, приходилось маневрировать, не давая врагам подобраться вплотную. Хотя наличие героя как юнита в сражении позволяло прикончить наглецов, вознамерившихся обидеть наших лучников. Отметим также, что стороны ходили по очереди, причем позволялось выбирать, какой отряд первым выполнит свои действия, а какой – последним.

Еще одна «фишка» сериала – магия. В первую очередь глобальная – ряд заклинаний можно применять прямо на карте мира. Активно эксплуатировавшаяся еще в Master of Magic идея отлично прижилась и здесь. Мы устраивали восстания в чужих городах, вызывали драконов, ускоряли подопечных, возводили горы на ровном месте и даже… меняли внешний вид ге-



Слева: Мрачный стиль Disciples оказался под стать вселенной – сюжет рассказывал о мире, которому грозит подобие Апокалипсиса.

Внизу: В городах Age of Wonders строились храмы – через них шла связь с богами на предмет получения квестов. С достойной оплатой за выполнение, разумеется.

роя заклинаниями. Веселились, в общем, по полной – хотите заняться тем же, обязательно разыщите Age of Wonders (лучше всего вторую часть или Shadow Magic с ее крафтом артефактов). Только не пытайтесь играть в режиме «одновременные ходы» – он жутко неудобен. Выбирайте пошаговый, с ним проблем не будет.

Готично и (не)похоже

В 1999-м началась история и другого сериала – Disciples. Кое-кто поначалу сравнивал его с Heroes of Might & Magic III, но внезапно обнаружилось, что это разные игры. Особенно если забыть о сюжете и взяться сравнивать геймплейные особенности. Во-первых, стороны в Disciples боролись за контроль над территорией, втыкая в землю специальные жезлы, расширяющие подвластные земли. Причем жезлами занимался специальный тип героев, больше практически ни к чему непригодный. Но и обойтись без него было нельзя – только сменив тип ландшафта под шахтой, вы получали ее во владение. Во-вторых, в сражениях солдаты не перемещались! То есть вообще не двигались – как вы их расставили, те позиции они и занимали.

Вместе с начальником на побраночку выходило до пяти существ (по количеству клеток), причем некоторые занимали не одну клетку, еще больше сокращая армию. Юниты со временем набирались опыта и превращались в улучшенные версии. Простенький ополченец, участвовавший в десятках битв, вырастал в опаснейшего имперского рыцаря. Были и те, кто в уровнях не рос – например, оборотни, только с их-то иммунитетом к физическим атакам это и не требовалось. Хватало и прочих отличий – от «подарков» в виде







Слева: ИИ в Disciples III легко покупается на простейшие приемы – например, на брошенного вперед одинокого воина отвлекалась вся армия, остается расстреливать ее до потери сознания.

Вверху: В Age of Wonders герои со способностью Wall Climbing перебирались через стены городов. Иначе приходилось для штурма применять осадные орудия.

молний прямо на глобальной карте до персонажей-воров, крадущих артефакты или травящих войска противника.

Да, первые две части кардинально отличались от «Героев», а вот Disciples III внезапно двинулась к сближению с главным конкурентом за место под солнцем. Российская студия .dat, в руки которой попала игра, покусилась на святое – на тактический компонент. Юнитам разрешили двигаться по полю боя, понятно, что после этого определение «клон Героев» стало походить на правду. Правда, изначально .dat наплодила столько багов, что размышлять над вопросом «клон или не клон?» не было времени, все пытались хотя бы запустить игру. Дальше… Дальше ждало разочарование. Мрачный готический дух сериала сохранился, да и за прекрасный арт на создателей посыпались похвалы. Но все прочее заслуживало порицания. Унылые карты с прямой дорожкой к победе, сильнейшая зависимость искусственного интеллекта от скриптов (не переходите невидимую границу, и вас никто не тронет), дисбаланс заклинаний, отсутствие оригинальных юнитов. Да что там говорить – даже сражения вышли неинтересными, уж больно глупо вел себя «железный мозг». Кто сказал «играй с другом?» Такой опции в Disciples III: Renaissance не предусматривались.

МРАЧНЫЙ ГОТИЧЕСКИЙ ДУХ СЕРИАЛА СОХРАНИЛСЯ, ДА И ЗА ПРЕКРАСНЫЙ АРТ НА СОЗДАТЕЛЕЙ ПОСЫПАЛИСЬ ПОХВАЛЫ.

Кое-какие исправления сделали в дополнении Resurrection, например, появился многопользовательский режим, только без новой расы – нежити. Но масштабной переделки не случилось – она отложена на будущее, до выхода «Перерождение: Disciples III». Пока же имеем унылый клон «Героев». Право слово, хотите увидеть оригинальный проект – найдите вторую часть. А третья не стоит потраченного времени.



Иногда в King's Bounty встречались битвы с боссами – в них приходилось семь раз подумать, прежде чем один ударить.



Справа: Вариантов строений в родовом замке «Эдора» больше двухсот. Но открыть их все реально лишь ближе к концу кампании.

Созидающий миры

«Эадор. Сотворение» – один из уникальных случаев, когда задуманная и воплощенная в жизнь одним человеком (при посильной помощи друзей) идея превращается в коммерчески успешный проект. Присмотревшись, в творении Artifactorium нетрудно найти заимствования из Age of Wonders или Heroes of Might & Magic, к примеру. Но удачная компоновка чужого и своего привела к появлению на свет великолепной стратегии с RPG-элементами. Единственный недостаток – затянутая кампания (опросы показывают – ее до конца прошел не каждый, и даже не каждый третий).

Нам в «Эадоре» достается роль Бога, сражающегося с другими высшими сущностями за власть над вселенной. Чтобы увеличивать свою мощь, надо собирать так называемые осколки, строя из них собственную планету. Собственно, осколки – это и есть карты, на которых происходит действие. Начинается все с найма героев, коих четыре типа – Воин, Разведчик, Командир и Волшебник. В дальнейшем наши подчиненные улучшают характеристики, обзаводятся дополнительными навыками и даже меняют класс, причем каждый следующий нанятый полководец стоит дороже предыдущего (как в Heroes of Might & Magic VI).

Строить здания в «Эадоре» дозволено не только в замках, но и в провинциях. Да, здесь есть провинции, как в сериале Total War, причем захваченные территории можно неоднократно исследовать, открывая интересные локации, находя сокровища или запуская случайные события. Событий, к слову, предостаточно, и в них присутствует пресловутый «моральный выбор». Да, ближе к финальной битве на осколке он уже неважен, можно позволить себе быть расточительным, тратя денежки ради спасения утопающих. Но поначалу, когда с ресурсами плохо, трижды призадумаешься, спасти туземцев от наводнения или купить на сэкономленные средства второго лучника.

Бои напоминают старые части Heroes of Might & Magic – на гексовой карте сходятся отряды игрока и умеющего думать ИИ (или двух противников-людей). Отличие от «Героев» есть: каждый отряд является отдельным юнитом, причем юнитом прокачиваемым – опытные бойцы ценятся на вес золота, терять их не рекомендуем. Само собой, в сражениях применяется и магия, и спецспособности солдат. Заклинаний тоже хватает, но в большинстве своем они позаимствованы у других аналогичных проектов. Впрочем, придумать что-то новое в этой области сложно.

Упрекают «Эадор» обычно за три вещи. Первая: прохождение даже одной карты, если изучать ее целиком и полностью, занимает часы, а в кампании таких карт десятки! Терпения хватит не у каждого, но даже через неделю игры открываешь для себя новые и новые ее особенности, что утешает. Вторая: графически игра устарела, но в сиквеле это обещают исправить. Третья: странная система, мешающая нормально сохранять прогресс во время миссии – приходится химичить с копированием файлов в отдельные папки. Как бы то ни было, хотите найти гремучую смесь «Героев», RPG и глобальной стратегии – вы знаете, какую игру выбрать.

Всякая всячина

Явную внешнюю и частично внутреннюю схожесть с Heroes of Might & Magic демонстрирует сериал King's Bounty от Katauri Interactive (что неудивительно – предок-то у них один, вышедшая два десятка лет назад King's Bounty). Да, здесь нет развития замков, и вообще города нельзя захватывать, разрешается лишь нанимать бойцов в дружественных крепостях. Зато бой вызывает однозначные ассоциации с «Героями». Многие юниты, кстати, перекочевали в «Легенду о рыцаре», «Принцессу в доспехах» и «Перекрестки миров» прямиком из мира Heroes. Трудно не узнать вампиров или черных драконов, правда? А еще здесь весьма напряженные схватки с противниками – частенько приходится решать задачку, как победить и никого не потерять, ведь не факт, что быстро разживешься подкреплениями. Добавьте великолепный сюжет, дарящий радость от путешествия по сказочному миру, и вы получите великолепную альтернативу «Героям». Ну, и что, что без развития замка?

Иногда же разработчики скатывались к откровенному плагиату, как в «Героях Мальгримии» от «АльфаКласс». Уже название намекало: «Да-да-да, это я, я – наследница Heroes». На деле получилось не очень. Искусственный интеллект не обладал даже зачатками



Главное – стрелять, стрелять и еще раз стрелять. И успех в Elemental: War of Magic.



разума. В городах для посещения нужных зданий приходилось тратить очки движения. Интерфейс оказался ужасен – без подготовки найти нужную кнопочку с первого раза получалось не у всех. Какой-никакой сюжет появился только во второй серии, но и он недалеко ушел от плохоньких книжонок. В рукопашном бою отряды били по очереди, а при стрельбе – одновременно. Первая часть отличилась еще и разделением склада ресурсов между городами, заставляя гонять обозы с деревом туда-сюда. Да, в «Героях Мальгримии» были положительные моменты: игрок сам строил замки и города, мог вырубить лес и выдавать бойцам оружие/доспехи, а в сиквеле еще и получил под свою руку оригинальные расы. Но одними интересными идеями сыт не будешь, их надо умело оформить и подать пользователю так, чтобы получилась конфетка, а не скрепляющая намертво десны масса со сладковатым вкусом.

Есть и другие альтернативы. Желающим увидеть смесь «Героев» и Civilization, советуем обратиться к Elemental: War of Magic. Здесь тоже по карте бегают персонажи с армиями и сражаются с врагами в битвах на ручном управлении. Однако все баги Elemental не исправлены до сих пор (хотя ей больше года!), а баталии слишком просты – разработчики зачем-то «утяжелили» стрелков, сделав их панацеей от всех проблем. А вот Empire of Magic попыталась блеснуть оригинальной боевой системой, но оригинальной в данном случае – не значит «хорошей». Схему, где потратившая на ход все очки действия армия противника даже ответить на удар не может, иначе как бредовой не назовешь.



Вверху: Желание клонировать «Героев» налицо – картинка неуловимо что-то напоминает. Кстати, даже часть звуков в «Мальгримии» скопирована из Heroes of Might & Magic.

Нет «убийцам»?

«Убийца» Heroes of Might & Magic пока не родился на свет, но достойные конкуренты появляются регулярно. Одни не выдерживают соревнования и сходят со сцены. Другие барахтаются на плаву и борются за выживание. А третьи превращаются в самостоятельные успешные бренды со своими поклонниками и ненавистниками. Что ж, значит, и дальше число хороших пошаговых стратегий на фэнтезийную тематику будет расти. Ура, ура, ура! **СИ**

Круглый стол

с Александром Щербаковым

Мнение участников дискуссии может не совпадать с мнением редакции и даже прямо ему противоречить. Мнение участников дискуссии может не отражать официальную позицию компаний, сотрудниками которых они являются (в случаях, если они являются сотрудниками каких-либо компаний).

Тема обсуждения: ИГРЫ НА UNREAL ENGINE

Смысл рубрики «Круглый стол» достаточно прост. Ведущий – которым, как вы уже поняли, является Александр Щербаков – собирает несколько экспертов за одним столом (или, если с этим проблемы, – за одной телефонной или видеоконференцией). Дается тема, участники в свободной форме делятся своим мнением. В дискуссиях будут принимать участие интересные люди из индустрии, профильной журналистики, а также, возможно, эпизодически и неэксперты, а просто люди с любопытным мнением. И, конечно, с подвешенным языком.

В дискуссии принимают участие:



Александр Щербаков

Человек и пароход. Трэш-продюсер. Ведущий рубрики «Круглый стол».



Александр Савчук

Руководитель проекта Scivelation. Ранее директор днепропетровского офиса «Першой студии».



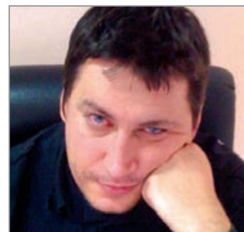
Роман Лещенко

Режиссер кат-сцен Scivelation. В прошлом работал, в частности, в Pipe Studio.



Иван Горобец

Главный дизайнер уровней Scivelation. Участвовал в проектах CrimeCraft и Collapse.



Николай Волчков

Ассистент продюсера Scivelation. В прошлом работал в Vogster и GSC GameWorld.

У нас давно была идея провести «Круглый стол» о разработке на Unreal Engine, благо это не узкоспециализированная тема – она объясняет, почему многие проекты на этом движке получаются такими, какими мы их видим. Да и повод неплохой – недавно вышла третья часть Gears of War. Александр Щербаков посетил своих старых друзей из днепропетровской компании BWF, разрабатывающей проект Scivelation, и провел «выездную» сессию «Круглого стола».

АЩ: Unreal Engine – возможно, лучший игровой движок нынешнего поколения. Он используется в огромном количестве игр, причем порой достаточно разноплановых. Тем не менее обычно движок диктует разработчикам какие-то свои условия. Многие команды неосознанно создают на Unreal Engine игры, которые серьезно напоминают проекты Epic Games. Многие делают это вполне осознанно. Чтобы проиллюстрировать ситуацию: выходит Gears of War, а через некоторое время появляется, скажем, Army of Two, которая использует все наработки, какие только можно. И это частично, вероятно, связано и с технологическим моментом – то есть, Unreal больше заточен под то, чтобы действие происходило на аренах, battle zones. Тут же появляется система укрытий, которые в Unreal Engine, строго говоря, не делаются за пять секунд, но тем не менее на это тоже многое заточено изначально. Так что вообще движок диктует разработчику? Действительно ли мы зачастую сталкиваемся с ситуацией, когда игры получаются такими, какими они получаются, просто потому, что они сделаны на Unreal Engine? Не потому, что разработчики изначально все прописали так в концепте, а потому что они работают с конкретной технологией, на которой проще и логичнее, грубо говоря, делать то, чему потакает движок: сделать массивных широкоплечих персонажей, сделать арены-бэттлзоны, укрытия и так далее. Иначе, типа, не так комфортно разрабатывать.

РЛ: Смотри, Unreal ведь чем еще хорош? Тем, что в нем реализовано огромное количество шаблонов. Поскольку Epic Games сначала разрабатывали Unreal Tournament, а потом выпустили Gears of War, им понадобилась, допустим, система укрытий. Эта система в Unreal Engine появилась. Но если разработчикам нужны, допустим, магнитные ботинки – это уже все самописное. Игры порой получаются похожими, потому что Unreal Engine, в общем-то, экшн-движок. Геймплейные механики экшнов достаточно устоявшиеся. Unreal просто предоставляет громадное количество разнообразнейших технологий и решений. Они изначально присутствуют в нем, их не нужно делать с нуля. Большинство разработчиков просто берут их и используют, чуть-чуть подкручивая.

АС: Можно назвать это здоровой ленью. «Эпики» дают тебе удобный toolset, в котором есть практически все, что может понадобиться для разработки современной игры. Ты можешь разрабатывать на Xbox 360, можешь разрабатывать на PlayStation 3, можешь разрабатывать на PC, и тебе больше ничего не нужно. Все эти вещи предустановлены. Есть и удобный material shader, и тулза для дизайна уровней, и настройки физических ассетов, инструменты для работы с синематиками, с камерами, с чем угодно. И есть огромное количество туториалов. Когда ты получаешь весь этот набор, и этот набор сделан людьми с большим опытом, на-

ступившими на огромное количество граблей… Ты, попробовав разные другие подходы, все равно приходишь к тому, что то, что сделали «Эпики» – это действительно разумно. И иногда, конечно, получается, что многие проекты на Unreal как будто под кальку сделаны. Чему, в общем-то, помогает и рендер анриловский, который узнается фактически всегда и в любой игре.

РЛ: Возьми тот же самый интерфейс, например – Scaleform. Куча игр сейчас вышла с этими трехмерными новомодными менюшками, весь HUD…

АС: Да, сразу видно, что здесь работал Scaleform. Как только в Unreal внесли его поддержку по умолчанию, все вздохнули с облегчением. Предыдущий их тулсет по работе с интерфейсом был странным. И они его где-то год назад с удовольствием полностью вырезали, и теперь UI работает только на Scaleform.



Вверху: Scivelation. Экшн от третьего лица студии BWF.

АЩ: Чтобы пояснить для читателей. У нас ведь обычно делаешь игру, на интерфейс поставил картинки и так далее. Насколько я раньше слышал, с этим в Unreal Engine раньше были проблемы, это в принципе не работало, вернее работало крайне своеобразно: фактически перед камерой нужно было выстраивать 3D…

АС: Да-да-да. Было прикручено к камере. И на эту камеру уже лепилась UI-сцена, которая должна была состоять из битмапов, все это работало очень странно и неудобно.

РЛ: Ну это как рисование «Моны Лизы» в Painter! (*смеется*)

АС: У UI было много ограничений, но, по всей видимости, «Эпики» просто не особенно этим озадачивались. А потом просто интегрировали Scaleform себе в движок. И мы очень довольны, что теперь можем его использовать. Конечно, очень многие ребята, которые уже спроектировали и, мучаясь, реализовали интерфейс предыдущим анриловским способом, наверняка были очень удивлены, когда «Эпики» сказали, что, мол, мы эту штуку больше не поддерживаем и забудьте про нее.

РЛ: Или же остановились на какой-то версии движка и не обновляли ее. Например, возьмем Singularity. Они явно полностью остановились на каком-то определенном билде и на нем уже продолжали работать. Причем билд, по видимости, достаточно старый у них был. Многих няшек и вкусностей там не было. Чем ведь еще хорош Unreal Engine – постоянно появляются новые штуки. Как пример, я тут изучал октябрьский апдейт. Мы буквально недавно обсуждали, как сделать в сцене сигаретный дым. Там персонаж курит, двигает рукой с сигаретой, и надо, чтобы это все красиво смотрелось. А тут я смотрю, что они добавили новый тип эмиттера, который срабатывает при движении. И это решает все проблемы. Всякие такие вещи добавляются постоянно, и постоянно оптимизируются. Почти не бывает, чтобы они добавили какую-то фичу, а потом про нее забыли.

ИГ: А по поводу арта и того, что многим проще работать с готовыми решениями. Есть примеры Mirror's Edge, Bioshock или Mortal Kombat. У них графика очень сильно отличается. Редактором шейдеров можно сделать любой материал и графика может быть, в общем-то, любой. Что хочешь, то и сделаешь.

Внизу: Робототсимулятор Hawken – один из самых впечатляющих проектов, разрабатываемых на UDK.



АЩ: Да, это как раз примеры игр, где люди четко работали по концепту, заморачивались и не брали дефолтные готовые решения. Вернее, конечно, брали…

АС: Но не подсматривали у Epic Games, а делали по-своему.

АЩ: Раз уж говорим о «готовых решениях», помимо упомянутого, к чему по вашему мнению, подталкивает разработчика архитектура Unreal Engine? Исходя из вашего опыта.

АС: Мы делаем все-таки экшн от третьего лица. Очевидно, что он чем-то похож на Gears of War. Примеры, которые предоставлены нам как лицензиатам движка, они подталкивают, чтобы использовать тот же подход, те же модели шейдеров. Мы очень внимательно смотрим на примеры. А предоставляются практически все игры, которые выходят в их линейке, включая, например, Bulletstorm. Там не вся игра идет, но большая часть. Исходники, код, шейдеры, все материалы, все модели, все элементы анимации.

АЩ: В комплект с движком оно, как я понимаю, не входит, а предоставляется отдельно.

АС: Базовый комплект ничего в себя не включает, просто тебе дают возможность все это скачать.

ИГ: В том числе они таким образом пиарят и свой UDK, чтобы молодые разработчики могли его брать и что-то на нем делать.

АЩ: Но в случае с UDK (*Unreal Development Kit, усеченная версия Unreal Engine, – прим. АЩ*) это все ты ведь как раз выкачать не можешь. Это совсем другая лицензия же.

ИГ: Но ты можешь посмотреть, как там сделаны текстуры, как сделана анимация.

РЛ: В случае с UDK доступны исходники фриварных игр. Типа Sanctum, один уровень, три типа противников. Он доступен. Скрипты можно посмотреть. Плюс то, что не было реализовано в самом Unreal Engine, например, система tower defence от первого лица. По поводу того, что диктует движок, я со своей стороны скажу вот что.



Я работаю со светом, с визуальной частью. И очень сильно надиктовывается картинка Gears of War. Вернее, не надиктовывается. Но просто, чтобы изменить ее стилистически, нужно сначала все отключить. По сути, что такое картинка любого движка: текстуры, модели и никаких пост-эффектов, HDR, блумов и прочего. В Unreal Engine все предустановлено таким образом, что, в принципе, однажды запустив движок и просто закинув туда, условно, свой «шар Свиборга», ты на выходе получишь «шар Свиборга из игры про Unreal». Вытянуть из движка то, что ты хочешь по концепту – это уже нужно работать отдельно. Полностью вырубать все по нулям, и начинать строить все потихонечку-полегонечку. Цветовые решения игр на Unreal очень похожи друг на друга. Даже по свету. Зелено-оранжевенькая гамма. Сине-оранжевенькая гамма. Это самое распространенное. Даже если взять Batman: Arkham Asylum. Даже Singularity. Они где-то рядом стоят. Очень палятся анриловские пост-эффекты: HDR и блум. Я анриловскую игру сразу могу вычислить в первую очередь по цветовому решению, а во вторую – по пост-эффектам. Такое ощущение, что разработчики, например, блум оставляют с дефолтными настройками.

НВ: Если ты делаешь стандартный шутер, то тебе практически ничего не нужно. Ты просто берешь Unreal, загоняешь туда свои модельки, даже берешь стандартную логику, делаешь стандартные кавера и у тебя все получается.

АЩ: А если ты не хочешь использовать кавера? Если ты не хочешь использовать бэттлзоны? Будут ли у тебя проблемы?

РЛ: Проблем на самом деле не будет. Чем еще хорош Unreal Engine. В принципе, все механики не пишутся где-то глубоко в коде, они не спрятаны. Они пишутся на Unreal Script – это скриптовый язык, что-то вроде LUA. Он С-подобный, у него очень простой синтаксис. Я сам делал на нем пару мини-игр. Переписывал камеру, логику работы игрового поля. Ничего сложного. Опять же, система наследования позволяет тебе брать любые параметры и, условно говоря, копипастой выстраивать такую логику, какую ты хочешь. Единственное, что это не так визуально, как хотелось бы непосвященному человеку. Но, в принципе, не семи пядей во лбу надо быть. Все эти механики можно переписывать.

НВ: Если ты хочешь, чтобы они нормально работали – это другой вопрос! (*смеется*) Тот же Batman: Arkham Asylum показывает, что можно сделать игру, не используя кавера и не используя стрельбу.

РЛ: Но там очень сложная акробатическая система. Реализация очень сложная. Для того чтобы добиться вот такой же плавной анимации, нужно очень долго выстраивать логику поведения скелета. По сути, это не просто записанные анимации – одна доигралась, другая запустилась. Это сложные переходы, доводочки. И чтобы это мягенько и красиво смотрелось, нужно очень много работы.

НВ: И нужны правильные настройки камеры.

РЛ: Да, в настройках стандартной камеры порядка трехсот параметров. И в каждом из этих трехсот еще как минимум по три – если это просто ее положение по осям X, Y и Z. Плюс это управляется привязкой к игроку. Если это first-person shooter, то ты и есть камера, там нет особых наворотов. Но если это игра от третьего лица, то камера должна ездить, приближаться, отдаляться. Это сложно. А все, что касается сложных анимаций и поведений, тут уже начинающий разработчик, скорее всего, не справится с управлением и улетит в кювет – не имея своего отдела программирования.

РЛ: И если ты разрабатываешь на UDK и не имеешь доступа к закрытой части UDN – где исходники и многие статьи, то ты вряд ли сможешь сделать, например, что-то, вроде гоночной игры.

АС: UDK, в общем-то, заточен под игры в духе Unreal Tournament. Хотя есть ребята, которые, напрягаясь, делают что-то новое. Тот же The Ball.

РЛ: Хотя он и сделан на всех стандартных механиках.

АС: Чем отличается UDK от Unreal Engine 3.0 – в первую очередь тем, что в нем нельзя кодить. Но очень много вещей можно сделать просто на скриптах.

АЩ: То есть, по большому счету, для UDK даже программист не нужен.

АС: Да, нужен просто скриптовик. Скрипты работают немножко медленнее, чем код. По словам кодеров, реализовать на скриптовом языке Unreal можно почти все. Но только это будет чуть-чуть сложнее.

АЩ: Но вы делаете проект на «большом» Unreal Engine. Чем занимаются на таком проекте программисты? Или в большинстве случаев от программиста там только название, а вообще он скриптор?

АС: Они пишут некоторое количество механик, которых по умолчанию нет в Unreal Engine.

АЩ: Свой код, который потом интегрируется.

АС: Да, он интегрируется в общий код, а все остальное уже выносится на скрипты для работы геймдизайнеров. Чтобы они могли через скрипты регулировать параметры этих механик, балансировать их.

РЛ: Плюс дописываются небольшие приятные тулзы, например, для левел-дизайнеров.

АЩ: На ранних стадиях Scivelation –

Вверху: Mortal Kombat. Пример нетипичного использования технологии.

Внизу: Очевидно, что многие из особенностей движка происходят от потребностей самой Epic Games.



тогда еще в другой форме и с другим названием – разрабатывался на Source. Насколько я знаю, в этом движке значительная часть архитектуры уровней выстраивается «по кирпичикам», то есть, это не моделлеры делают. В чем принципиальное отличие левел-дизайна в Unreal Engine?

ИГ: В Source есть система брашей, с их помощью можно создавать дома, стены, геометрию, по которой ходит персонаж. В том же Left 4 Dead стены ровные, а декор уже сделан дополнительными объектами. Есть большой набор текстур, которые потом кладутся на стены. С этим удобно работать. В Unreal тоже есть эти браши, но у них другое назначение. Ты прямо в движке, в редакторе, создаешь простую геометрию. Можешь стену создать, пол. Создается основное пространство. Потомы ты его наполняешь объектами, но это не так, как в «Сорсе». В «Сорсе» ты все можешь создать на брашах. Unreal Engine ушел немного в другую сторону.

АС: Если взять как пример игры, которые делают Epic Games, взять их левел-дизайн, они BSP – то есть, геометрию, которая создается прямо в движке, – не используют практически вообще. BSP используются только как стартовая площадка для респауна игрока, перед загрузкой всех остальных уровней. Потому что BSP загружаются первыми. «Эпики» делают все из модульных «кирпичей». Создают набор колонн, набор стен – это все отдельные ассеты, которые делаются художниками. Из этого всего создаются миры. Все миры у них модульные. Даже для построения городов есть такая новая няшка, которая называется процедурные дома, где ты задаешь правила расстановки колонн, окон, дверей, всего на свете – как по горизонтали, так и по вертикали. То есть, подвал, средняя часть дома, крыша, с переключателями, вариациями и какими-то такими вещами. Ты задаешь один раз правила и можешь строить из кубиков какие-то объемы, которые будут автоматически заполняться всем этим. И создавать достаточно реалистичные города. Довольно быстро. Технология тоже требует местами зубила, молотка и напильника, есть нюансы. Мы как-то раз попали в очень интересную ситуацию, когда неопытный левел-дизайнер удалил у этого процедурного объема одну невидимую стену. При этом создалась по всему уровню пуленепробиваемая и непроходимая область – от одной бесконечности мира к другой бесконечности мира. Причем она никак не диагностировалась, если ты играешь из редактора. Как только ты собираешь билд, версию для отправки, вылезал этот глюк. Сборка занимает где-то пару часов. На каждую итерацию. То есть, для того, чтобы отловить этот баг, ушел целый день или около того.

АЩ: Насколько вообще сказался на идеологии проекта переход с одного движка на другой?

АС: Движок Valve очень мощен и очень интересен. На нем выходят очень хорошие проекты. Но Unreal Engine, если так можно выразиться, более технологичен, чем Source. Поэтому в Scivelation полностью поменялся визуальный стиль. Практически ничего из ассетов, которые создавались для Source, на сегодняшний день не используется в проекте. Мы оставили какое-то количество фонарей, контейнеров, заборов и решеток, но все равно они потом переделывались. В Unreal Engine немножко другой пайплайн по созданию ассетов. По-другому работает рендер, система освещения. Плюс просто, раз поменялся сам стиль, пришлось переделать.

АЩ: С точки зрения построения уровней сильно все изменилось?

АС: В Unreal Engine очень удобно работать по сетке. Что превращает иногда уровни в такие «квадратно-гнездовые отверстия». Объекты двигаются по сетке, а если ты начинаешь это делать под углом – это просто неудобно. Для нас логичнее работать с сеткой, с правилами, задать размер персонажа, всего этого придерживаться – так удобнее все расставлять. Понятно, что поначалу оно получается немножко «квадратненькое», но потом мы дополнительно разворачиваем эти бэттлзоны и доводим до ума.

ИГ: Я работал в свое время над проектом Collapse. Там свой движок был. Если что-то ты выдумываешь в процессе дизайна, можно сказать про это программисту, и он это реализует, допишет. Это удобно. Но в Unreal Engine уже сразу можно сделать что угодно. Все продумано изначально, сразу дается весь инструментарий. Главное – покопаться и разобраться в этом. Можно добавлять ассеты большими кусками, можно создавать из элементов, из кусочков. В Gears of War почему все сделано из элементов? Потому что у них эти элементы очень красивые. Даже если в пустой сцене ты поставишь их элемент – будь то бочка, ящик и фонарик – он будет хорошо смотреться. Поэтому у них в сцене на самом деле очень мало элементов. Кажется, что много, но они выезжают за счет качества ассетов. Причем ассеты у них накапливаются, и лучшие из них переходят из одной игры в другую. На постсоветском пространстве, к сожалению, очень мало людей, которые могут подготовить такие хорошие ассеты. Это проблема. Поэтому, чтобы создать красоту, у нас в итоге обычно начинают ставить побольше объектов.

АЩ: Берут количеством, в общем.

ИГ: Да. И только так по качеству ты можешь попытаться дотянуться до уровня картинки Gears of War.

РЛ: Это во многом проблема арт-дирекшна. В стране обычно есть или люди, которые умеют говорить, но не умеют делать, либо умеют делать, но не могут транслировать свой вижн.

ИГ: Ну и, опять же, с такими технологиями мало кто у нас работал. В основном, с самописными движками. И там были совсем другие требования и к моделированию, и к текстурированию.

АС: У «Эпиков» же ты можешь взять любой ассет, любую колонну – и это произведение искусства. Люди подходят к созданию моделей со всей художественной ответственностью. Даже если это какая-то бочка, то она сделана с умом. Над ней работали, ее выдумывали, ее лепили, ее специально красили – над каждым элементом работали профессионалы. Халтуры там нет. **СИ**



Вверху: Грандиозный Batman: Arkham City. Это тоже Unreal Engine.

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

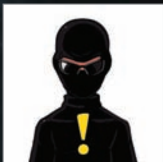
**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

PC
PS3
XBOX 360

Battlefield 3

Мотто нашего журнала про игры как искусство может подразумевать что угодно: крепко сбитую выделку игрового процесса, однорядную с классиками живописи визуализацию, сравнимую с оскароносцами прошлого режиссуру, откровенно нетемалебедевский дизайн… В Battlefield 3 с определением очень просто: играть в нее – это целое искусство.

Текст и звук на русском языке



Святослав Торик

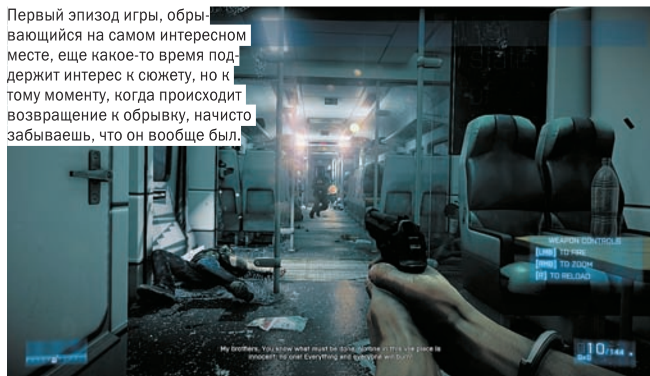
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
first-person.shooter.modern
Зарубежный издатель:

Российский издатель/дистрибьютор:
EA Russia
Разработчик:
EA DICE
Обозреваемая версия:
Windows
Мультиплеер:
co-op/vs/team based, online
Страна происхождения:
Швеция

Уже в продаже





Первый эпизод игры, обрывающийся на самом интересном месте, еще какое-то время поддержит интерес к сюжету, но к тому моменту, когда происходит возвращение к обрывку, начисто забываешь, что он вообще был.



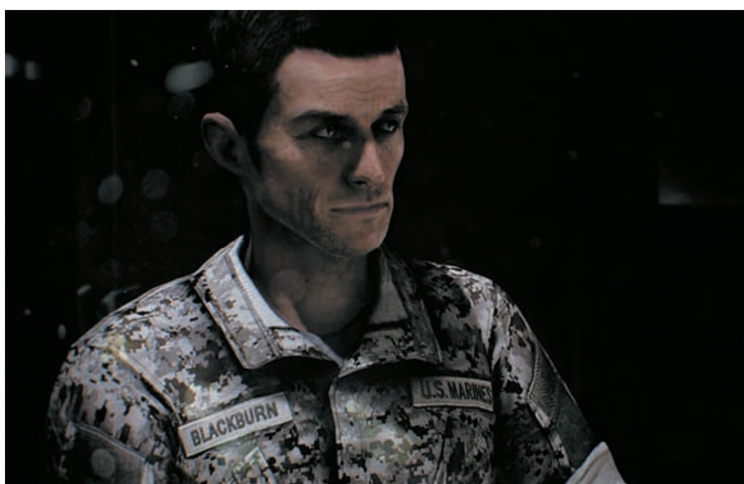
К разрушаемости никаких вопросов – Frostbite 2 свое дело знает и позволяет внести здоровую нотку дырчатого хаоса в любую упорядоченную структуру. И еще обратите внимание на дырки на стенах – результат стрельбы из оружия разного калибра.

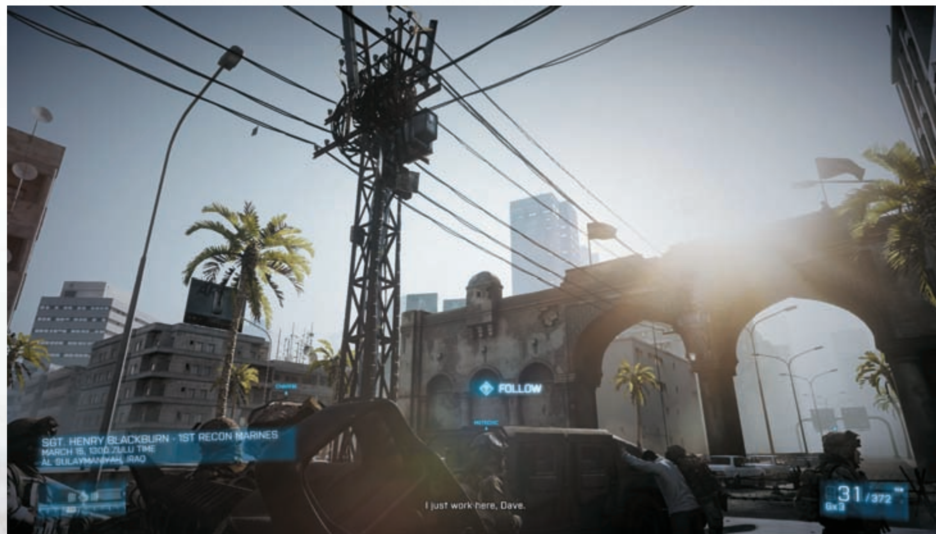
А ведь казалось бы – за девять лет экспериментов почти ничего и не изменилось. Все так же симметрично расположены точки для захвата, все те же несколько классов со своими фишками, все то же внушительное количество техники и совсем уж энциклопедичный набор оружия. Так откуда тогда берется та ядреная злость, то давно не испытываемое чувство «ну ничего, сейчас я реснусь и всем покажу»? И почему руки тянутся скачать дистрибутивы Teamspeak и Ventrillo и отправиться на поиски хорошего, не чуждого новичкам клана?

Конечно, эти ощущения зародились не сразу. Застарелые привычки не пустили в мультиплеер без прохождения кампании. Не зря в списке пунктов она значится последней, точно так же как когда-то последним в меню значился именно мультиплеер. Послевкусие истории о террористах, ядерных бомбах и русских разного градуса злобности напомнило о первой половине прошлого десятилетия, когда количество милитари-шутеров с претензией доросло до официального признания поджанра, собственно, «милитари-шутеров». Красная дорожка, проложенная от Medal of Honor в призрачную бесконечность, внезапно оборвалась с переходом Call of Duty на ежегодный цикл и, как следствие, самоустранением конкурентов.

Казалось бы, при чем тут DICE, которая для реализации сюжетных амбиций вообще придумала отдельную ветку Bad Company? Кто-то говорит, что восемь часов с заскриптованными ботами в BF3 это, мол, разминка перед онлайновыми баталиями, кто-то считает, что сингл для галочки – тоже сингл, а кто-то просто не обращает внимания на этот пункт. Проблема не в том, что каждый прав по-своему, а в том, что мнения вообще разнятся. Такого быть не должно. На конкуренцию со звездой нужно приходить подготовленным. А шведы схалтурили.

Причем ладно бы если схалтурили по полной программе, в конце концов, пробежал-и-забыл – это нормально, мы к этому привыкли, минус балл карман не тянет. Но ведь нет же, тут имеет место быть великолепнейшая завязка, отличная концовка и даже парочка вау-эпизодиков. Если бы можно было даже не переиграть, а просто посмотреть эти моменты – я бы с удовольствием вернулся (допишу статью – пойду порыскаю на YouTube, что ли). Сейчас, сортируя скриншоты для статьи, я натыкаюсь на детали, которые ну совершенно мне не запомнились. Русские? Да, тут есть русские, некоторые из них даже хорошие как Николай сами-знаете-откуда, только рангом повыше. Есть и то, что официальные представители США расценивают как предательство, но игроку-то виднее, что он мир спасал, а не просто так. Но эти моменты выглядят как маленькие точки на полотне событий, яркие, но быстро затухающие под весом прочих воспоминаний. Во всем остальном сингл BF3 настолько нудное, затянутое, скучное, тупое и однообразное месиво из перестрелок типа «тир виртуальный, обыкновенный», что становится обидно





Вверху: Анимация в сюжетных видеороликах роскошная, местами от игры живых актеров ну просто не отличить!

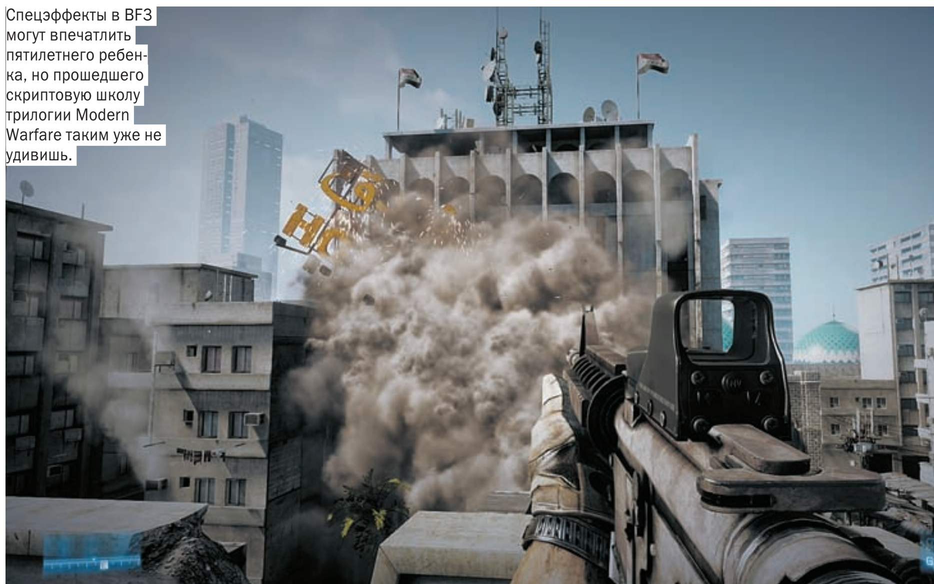
Слева: Ирак. Ну разумеется. Все эти шутеры про современность обязательно начинаются где-то в Средней Азии или на Ближнем Востоке.

за разработчиков. Если уж копируете Modern Warfare – так хотя бы делайте это на совесть.

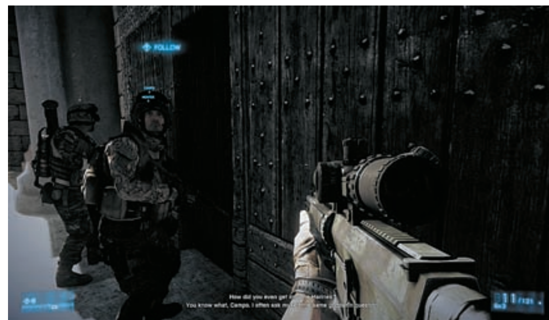
В предыдущих Battlefield (не Bad Company) тоже был сингл, кстати. Но под этим названием скрывался обычный мультиплеер с ботами, просто там были какие-то задачи на каждую миссию, которые выстраивались в обязательную последовательность. Ну, как в первом Unreal Tournament, если кто помнит. Так вот, BF3 по своему духу в точности повторяет эту схему. Если убрать два с половиной скрипта, корявую озвучку врагов и добавить необходимость захвата точек, то словно и не было этих девяти лет. Боты наседают и убегают, возникают в дверных проемах и обнаруживаются за торговыми автоматами, но в основном умирают. Скучно. Однообразно. Слишком просто, чересчур понятно.

А вот мультиплеер в Battlefield – другое дело, это код. Не в смысле CoD, а в исконном, изначальном своем смысле – зашифрованная информация. Любое движение на экране, любой звук, любое изменение вообще – это код. Если не обращать на него внимания и руководствоваться привычными алгоритмами вроде «увидел врага – прицелился – выстрелил», быстро сдохнешь. Если начать его распутывать – подыхать будешь по-прежнему быстро, зато со смыслом. В конце концов, как программист или филолог изучает возможности языка, так и игрок учится считывать код. Пара-тройка зеленоватых трассеров, взрывающих пыль неподалеку, и короткий, но гулкий хлесткий щелчок – это не «вау, какая атмосферная игрушка», а «меня засек снайпер со слонобоем и кто-то беспорядочно палит из танкового пулемета к тому же».

Расшифровка кода важна настолько, что порой хочется отрубить к чертям собачьим всю эту графическую подливку и оставить лишь то, что действительно важно. В и без того напряженную солдатскую жизнь без спроса вваливаются глюки в грязных сапогах – когда какая-то хренова текстура начинает ни с того ни с сего мигать на периферии зрения, прикидываясь вражеским снайпером, хочется шмякнуть об стену не хрестоматийную мышь, а видеокарту – что ж она творит-то, злодейка!? А потом задаешься другим вопросом: почему в бесплатную, рассчитанную на неприхотливого пользователя Battlefield Play4Free играть намного комфортнее, чем в BF3? Там нет крутого движка, денно и нощно разрабатываемого тридесятью программистами, с разрушениями в реальном времени и колышущейся по законам физики и ботаники листвой, но там я врага могу засечь за километр по смене единственного пикселя на экране, а здесь приходится с трудом вглядываться в бездну, пытаясь отличить ногу инженера от бетонного блока с торчащей арматуриной. Что ж, таковы издержки современных графических технологий.


Спецэффекты в BF3 могут впечатлить пятилетнего ребенка, но прошедшего скриптовую школу трилогии Modern Warfare таким уже не удивишь.

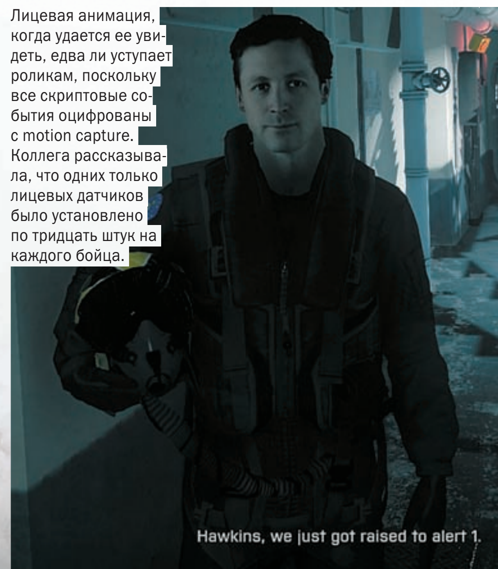
ТЫ НЕ ЛАМЕР И НЕ ПОДСЛЕПОВАТЫЙ ДЕБИЛ, НЕТ. ПРОСТО ТВОЙ ВРАГ УЖЕ НАУЧИЛСЯ ОТЛИЧАТЬ ТОРЧАЩИЙ КОРЕНЬ ДЕРЕВА ОТ ЗАЛЕГШЕГО СНАЙПЕРА, А ТЫ ЕЩЕ НЕТ.


Вверху: Коллеги по отряду по пути к миссии переговариваются о всяком – один, например, утверждает, что Америка создана террористами для террористов. К сожалению, характеры этих парней не раскрыты – игре просто некогда их раскрывать.

Сюда же примешивается и новичковый синдром «они меня видят, а я их нет!». Это как раз и есть результат чтения кода. Ты не ламер и не подслеповатый дебил, нет. Просто твой враг уже научился отличать торчащий корень дерева от залегшего снайпера, а ты еще нет. К тому же он знает, за каким камнем удобнее расположиться – ты руководствовался очевидным, верно? Ничего, научишься, ведь художники и музыканты тоже не сразу становятся общепризнанными гениями.

А может, так оно и надо. К черту снайперскую винтовку – она только портит зрение и треплет нервы. Лучше учиться на инженера! По крайней


При всем моем уважении к разработчикам вот эти блики, пыль и грязь (притом что солдат даже не в очках и не в маске) тут явно лишние. Хоть бы сделали кнопочку «протереть стекла», играть же невозможно! Да и в мультиплеере этого фильтра все равно нету.



Лицевая анимация, когда удается ее увидеть, едва ли уступает роликам, поскольку все скриптовые события оцифрованы с motion capture. Коллега рассказывала, что одних только лицевых датчиков было установлено по тридцать штук на каждого бойца.







мере, его обычная цель – два метра в высоту, шесть в длину. Мимо танка хрен проскочишь. Главное – это базука и побольше зарядов. Со временем и мины появятся, и ракеты «земля-воздух», и прочие плоды прокачки. Ах да, самое главное...

Пока ты спишь – враг качается. Эта истина, привнесенная в Battlefield шесть лет назад из MMORPG, достигла, кажется, совершенства. Игра не становится лучше или легче с получением нового вооружения. Она становится вариативной. В случае с тем же снайпером по дефолту есть одна винтовка, с которой можно лишь держаться старших товарищей и помогать им добивать случайно уцелевшую жертву.

Со временем и сам становишься таким вот старшим товарищем, обустраивающим удобную нычку хитрыми приборами (при наличии аэроразведывательного аппарата можно вообще не сражаться – только помогать своим), а сама винтовка при положении лежа будет автоматически устанавливаться на подсошник для повышенной эффективности. Разумеется, это будет уже не подержанный Драгунов общего назначения, а какой-нибудь морпеховский M39 EMR с усиленной ручкой и двенадцатикратным прицелом высокого разрешения. Причем жить в эту пору прекрасную придется довольно скоро – к тому времени как игрок научится считывать события на экране и про-

Вверху: А этот человек, похожий на Олега Тактарова, тоже хороший русский. Его зовут Дима, он сотрудник Главного Разведывательного Управления, а еще про него написана целая книжка Battlefield 3: The Russian.

Слева: В сингле и в мультиплеере можно вести подавляющий огонь. У подавляемого при этом будет ощутимо трястись монитор и резко расти желание свалить подальше от этого места. Впечатляет, но в Ghost Recon: Future Soldier все равно круче выглядит.

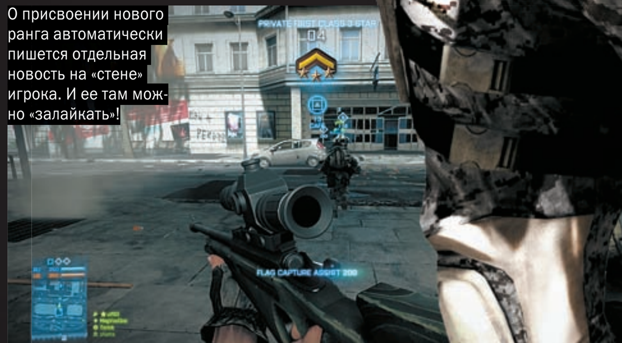
Справа-вверху: Это – один из трех хороших русских на всю игру. Его зовут Владимир, и озвучивает его какой-то унылый актер с одесским акцентом, читающий по бумажке.



Я не помню, обещали разработчики сюжетный уровень в Нью-Йорке или нет, но вот он. Целых три минуты геймплея (не считая уровня в подземке, который придется пройти два раза).

КОМПЬЮТЕР БУДЕТ ДУМАТЬ

Немало вопросов вызывает решение Electronic Arts обустроить обязательный «фасад» игры в браузере с ограниченным функционалом: по отношению к расстрельному процессу там можно сделать немного – выбрать режим и сервер (если речь о мультиплеере) да запустить игру. Плюс-минус пригласить друзей поиграть на том же сервере да посмотреть кучу информации о том, какое оружие будет открыто следующим, сколько очков вы заработали в совместной игре и как давно вам попадалась карта Tehran Highway. Настраивать вооружение и классы запрещено, управление и звук с графикой тоже. Почему нельзя было все это запихнуть в Origin, раз без нее все равно игру не стартовать? Специальная шведская тайна, видимо. Полагаю, что оправдать эту задумку попытались запуском игры. Он проходит в фоне, то есть, пока не загрузятся основные ресурсы BF3, вы можете свободно бродить по Интернету или читать вышеупомянутую информацию. При нажатии Alt-Tab игра не свернется иконкой на панели задач, а будет висеть окошком, позволяя при наличии двух мониторов заниматься какими-нибудь соседними делами. И это, кстати, единственный на момент написания статьи способ отслеживать присоединение другого игрока к кооперативу, потому что клиент сначала запускается, а потом ищет напарника. Такой поиск может затянуться на совершенно непозволительное количество времени, приходится чем-то себя занимать. К тому же после сворачивания игра восстанавливается очень неохотно – экран начинает периодически дергаться, хотя ни лагов, ни проседания по FPS нет. В общем, ждем патча.

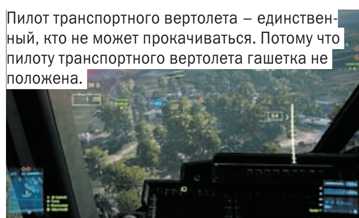


О присвоении нового ранга автоматически пишется отдельная новость на «стене» игрока. И ее там можно «залайкать»!

PC
PS3
XBOX 360

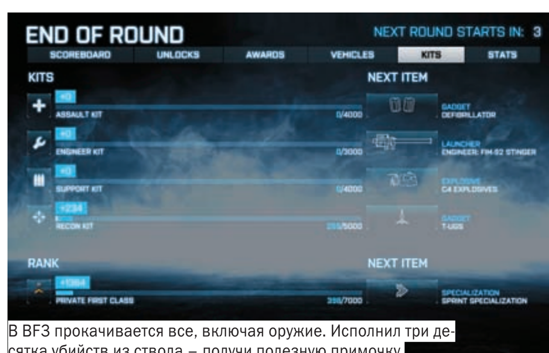
НА ПОЛКАХ


В самом начале раунда, когда идет стартовый отсчет, лучше не торопиться на высадку на поле боя. Техника появляется не сразу, и чтобы занять самолет или вертолет, стоит немного подождать, пока соответствующая опция появится в меню.


Пилот транспортного вертолета – единственный, кто не может прокачиваться. Потому что пилоту транспортного вертолета гашетка не положена.

граммировать действительность по-своему, он уже получит большинство необходимых анлоков. Собственно, это и есть цель мультиплеера в Battlefield 3 – прокачать свой навык обращения с кодом окружающей действительности, параллельно прокачивая доступные инструменты по ее изменению; смысл же всего этого – богоподобное поведение на высшем, практически астральном плане. Правда, и тут все очень непросто.

Дело в том, что BF не любит одиночек. Эта игра всегда была командной, это ее изначальная и ключевая суть, перехватить и воспроизвести которую не пытался никто, кроме, пожалуй, Pandemic (Star Wars: Battlefront, Mercenaries) да Kaos Studios (Frontlines: Fuel of War). Координация действий играет самую-самую наиважнейшую роль в этой пьесе беспочвенного насилия, поскольку три нуба с пистолетами, тимспиком и титаническим терпением могут вырезать одиночек



В BF3 прокачивается все, включая оружие. Исполнил три десятка убийств из ствола – получи полезную примочку.


Поваляться с таким видом дают несколько секунд, чтобы медик с дефибриллятором (да, они вернулись!) мог вернуть к жизни бойца-неудачника.

в любом их количестве и качестве. Поэтому в рамках командной социализации еще в BF2 разработчики придумали распихивать игроков по отрядам вне зависимости от их желания. В отряд входит до четырех игроков, по умолчанию распределенных случайным образом; если вы ходите в гости к серверу со своими друзьями, вас автоматически поместят в одну группу. В чем тут смысл? Во-первых, каждый живой член отряда – ходячая точка респавна для своих коллег. Во-вторых, группа дает бонус к опыту в некоторых случаях – например, если атаковали одну и ту же цель или если вражеский джип ловко подбит наводчиком того танка, которым ты как раз управляешь. В-третьих, положение и статус каждого бойца отображается на экране в любой момент времени, а значит, ты видишь, куда рванул пулеметчик Серега после того, как какой-то неряха уронил ваш вертолет на враждебной территории, и представляешь себе, какой сектор теперь следует держать под снайперским прицелом, чтобы Серега




Экипаж танка, состоящий из меня и коллеги по отряду, – это и выгодно, и чувство локтя развивает.

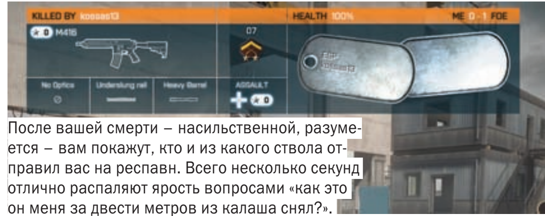
добежал до контрольной точки. Для режимов типа Rush, где нужно поочередно уничтожить/защитить несколько целей (закладка и разрядка бомбы занимает некоторое время) нет ничего важнее совместной работы.

Разумеется, чем крупнее масштаб действий, тем меньше влияния на картину боя имеет отдельно взятая группа, не говоря уже про игрока. В огромной битве, растянувшейся на несколько квадратных километров, совершенно неважно, что у тебя за

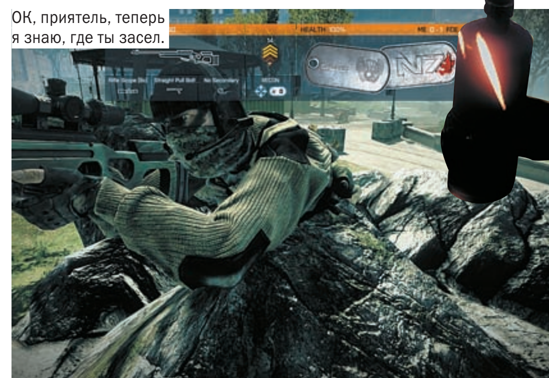
ствол, сколько времени ты играешь и как хорошо понимаешь происходящее. Режим Conquest Large – это такая лазейка для тех, кто действительно хочет просто расслабиться и пострелять а-ля Nuketown Hardcore, вместо осуществления честной работы на результат. В бою 32x32 отряд не заметит потери бойца, да и подвиг его не заметит тоже. Бери любимую пушку и действуй по наитию – вот и вся наука. Правда, случается порой какая-то интуитивная сыгранность – может выясниться, что один парень из твоей группы отлично водит танк, а ты к тому же неплохо стреляешь из башенного пулемета. И вот уже вскоре ты предпочитаешь зареспавниться в Т-90 со своим мимолетным попутчиком, и вместе вы зарабатываете своей группе нашивку «лучший отряд раунда». К счастью, больше никакой социализации в BF3 не предусмотрено. А то представляю себе развитие этой идеи в духе «поставь Like на странички всех своих коллег по отряду, чтобы получить инфракрасный прицел». Нет-нет, это все от лукавого.

Чем закончится борьба BF3 и MW3 за души населения и очки на «Метакритике», сказать сложно. Все-таки Black Ops слегка подпортила ореол Modern Warfare, и на этом фоне у мультиплеера MW3 больше шансов засиять ярче своего предшественника, зарабатывая бешеные очки у поклонников жанра в целом. А с другой стороны, в BF3 нет никаких серьезных нововведений по сравнению с BF2 (а это, напомню, 2005 год), и тем не менее, это отличная игра, из которой я не вылезал до самого выхода MW3. В чем фокус?

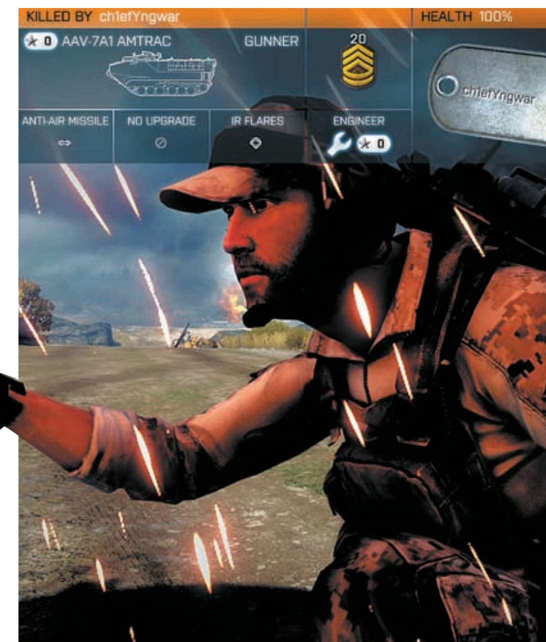
Наверное, в том, что это тоже искусство.


После вашей смерти – насильственной, разумеется – вам покажут, кто и из какого ствола отправил вас на респавн. Всего несколько секунд отлично распаляют ярость вопросами «как это он меня за двести метров из калаша снял?».


На картинке все очень красиво, а в игре... порча зрения одна, вот что я скажу.


ОК, приятель, теперь я знаю, где ты засел.

ОЦЕНКА 8.0



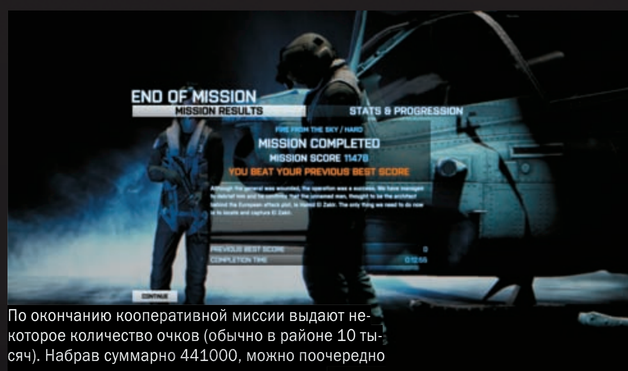
БЕССЛОВЕСНАЯ ПАРОЧКА

Режим совместной игры в Battlefield 3 полностью соответствует настрою разработчиков: с кооперативом творятся точно такие же американские горки, как и с синглом. Первые три миссии великолепны: в одной нужно вдвоем удержать поочередно несколько позиций от набегания и наезжания условного противника; во второй кому-то предстоит поработать пилотом ударного вертолета, а кому-то сесть за гашетку; в третьей – защитить конвой то пешком, то в гнезде пулеметчика. В общем-то, на них можно было и остановиться, поскольку все следующее – это кромешный скучный и категорически однообразный экшн. А, вру, есть еще одна миссия, где нужно много стрелять из снайперской винтовки (в том числе и почти синхронно) – она короткая и без особого адреналина, но тоже ничего. Это краткий обзор. А теперь – артиллерия. Смысл совместной игры, особенно когда она рассчитана всего на двух игроков, заключается в обоюдной поддержке. В реальной жизни существует масса сигнальных систем – жесты, голосовые команды, зуботычины и так далее – с помощью которых можно рассказать напарнику о том, что ты планируешь сделать или как у тебя жизнь молодая. В BF3 какая-либо сигнальная система отсутствует напрочь. В игре тупо нет чата. В ней нет даже какой-нибудь уродской встроенной голосовой связи, которую так любят немецкие школьники в других играх. В ней нет набора команд, как это было, кстати, в некоторых предыдущих Battlefield.

Ну вот ситуация, например. В BF3 есть фича «второй шанс» – это когда тебя вроде бы убили, но до отправки в чистилище есть еще секунд двадцать, чтобы напарник подбежал и целительным уколом в попу вернул тебя к жизни. Игра дает знать об этом событии маленьким сообщением в правом нижнем углу, на которое большинство пользователей BF3 в пылу сражения практически не обращают внимания. Хорошо если ты упал прямо перед лицом напарника – тогда он заметит и постарается помочь. Но таких моментов (ошибиться в QTE при разминировании бомбы это вообще классика жанра!) на семь миссий накапливается довольно много, особенно когда эпизод ограничен по времени, и остается лишь надеяться, что напарник не тугодум. Зато отлично прокачивает терпение.

Второй момент – уровень сложности. Их три, а отличаются они только меткостью агрессивных ботов. Причем рандом этой меткости таков, что из двух абсолютно идентичных ситуаций на высоком уровне сложности можно выбраться либо без единой царапинки, либо вперед ногами. Но что еще хуже, не каждый онлайновый партнер это понимает, и приходится порой бегать под огнем, оживлять торопыгу. Помнится, миссию с конвоем на высшем уровне сложности я проходил около часа. Лучше бы разработчики накинули врагам живучести и подключили скриптик-другой, чтобы хоть какой-то стимул был. А так я на «харде» чисто для галочки пробежал и забыл как страшный сон.


Первые попытки пройти вторую миссию (вертолет на двоих) будут заканчиваться быстро, особенно если вы впервые сели за штурвал. К счастью, игра случайным образом назначает роли, так что есть шанс, что рулить вертолетом будет все-таки более опытный боец.



По окончанию кооперативной миссии выдают некоторое количество очков (обычно в районе 10 тысяч). Набрав суммарно 441000, можно поочередно получить семь винтовок для мультиплеера.



Константин Говорун

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, Windows
Жанр:
action-adventure. historic
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский дистрибьютор:
«Акелла», Gametec
Разработчик:
Ubisoft Montreal
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Мультиплеер:
vs, online
Страна происхождения:
Канада и др.

Уже в продаже

Assassin's Creed: Revelations

С Revelations было понятно все настолько, что в «СИ» не было опубликовано ни одной превью-статьи по игре. Еще одна игра про Эцио, теперь в Турции. Но «понятно» в данном случае – не значит «плохо», скорее – «предсказуемо отлично».

Пусть Activision научилась собирать по миллиарду долларов с игры, зато Ubisoft выковала победу моральную. Журналисты бережно хранят фотографии Джейд Реймонд с личным автографом креативного директора, геймдизайнеры строчат концепты боевиков с паркуром, художники рисуют кроссгендерные фанарты с Альтаиром-девочкой. Стильная, самобытная Assassin's Creed легко объединила в себе все, что должно быть в современной игре, – умный сюжет, зрелищную боевую систему, богатый открытый мир; позже к этому добавился и мультиплеер. Грозная фигура в белом плаще с капюшоном – символ не только Assassin's Creed, целого поколения игровых платформ! Даже задница лошади Альтаира популярнее, чем безликие морпехи Battlefield и Modern Warfare, а «прыжок веры» обыгран в сотнях комиксов.

Однако желание двигаться вперед, везде и во всем, – главная проблема Assassin's Creed. Разнокалиберные кирпичики игры подгонялись друг к другу неплотно, оставляя зазор неприятных проблем. Почему первая часть заставляла геймера раз за разом возвращаться к Старцу Горы, бездарно тратя время на дорогу? Чтобы сохранить удивительного ощущение целостного игрового мира, не побитого на миссии-уровни, события между которыми в том же Prince of Persia уходили в монтажную склейку. Зато Assassin's Creed II напоминала комфортное сафари по средневековой Италии – где каждую минуту услужливый гид предлагает, чем еще может развлечься белый господин. Скучно в дороге уже не было, зато в определенный момент турист, азартно заканчивая очередную бесполезную побочную миссию, забывал, зачем Эцио взялся за основную. Assassin's Creed: Brotherhood, предложив идею с кварталами и башнями, сделала город полноправным субъектом игры и придала настоящий смысл побочным миссиям. Однако несчастный сюжет тихо стоял в углу и отсвечивал лишь эпизодическими вспышками, разрывающими ткань открытого мира.





АВТОРЫ ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS В КУРСЕ, ЧТО В НАШИ ДНИ НЕМОДНО ПОЗВОЛЯТЬ ГЕЙМЕРУ ПРОИГРЫВАТЬ, И ИСПОДТИШКА ЕМУ ПОМОГАЮТ.



Вверху: Мультиплеер-режим в Revelations нам пока опробовать не удалось, если обнаружим существенные улучшения, по сравнению с Brotherhood, напишем об этом в грядущих номерах «СИ».

Assassin's Creed: Revelations – очередной ремикс на тему Assassin's II и, надеюсь, последний. Игра напоминает выжатый лимон, из которого в чай еще капает сок, но еще на чашку его уже не хватит. В Revelations не нашлось сил даже на самостоятельное вступление (что, впрочем, извиняется прилагаемым к PS3-версии кодом на скачивание первой части), игра начинается с полуслова и слабо; если бы теплые чувства к Дезмонду и желание узнать, что с ним будет дальше, на этом бы она для меня и закончилась. В Стамбуле (который тамплиеры мечтают вновь сделать Константинополем) дело пошло заметно веселее, а как пошли воспоминания Альтаира (как до, так и после событий первой АС), так игра и вовсе заняла законное место в моем сердце. Пара инноваций в игровой механике – крюк и бомбы – кажутся такими удобными и уместными, что возникает вопрос: почему до них не додумались раньше. Яркий сценарий чуть меньше внимания уделяет конспирологии а-ля Дэн Браун, чуть больше – тонкостям внутренней и внешней турецкой политики. Будучи знакомым с ней по русским историческим романам, мне было чертовски интересно посмотреть, как те же события и персонажей покажут франкоканадские дизайнеры. Впрочем, над Revelations работали едва ли не восемь студий Ubisoft по всему миру – не представляю себе, кто именно внес решающий вклад. Надеюсь, этот опыт им поможет при работе над настоящей третьей частью АС. Формально она еще не анонсирована, но в Revelations в историях Эцио и Альтаира точка поставлена, а Дезмонда – нет. Вот и делайте выводы.

Необходимость как-то выделить сюжетные миссии (и, чего уж скрывать, желание угнаться за конкурентами) привела к тому, что на идею открытого мира местами игра откровенно плюет. В первой Assassin's Creed город не переставал жить только от того, что Альтаир согласился убить очередного тамплиера. Лишь незначительные скрипты ограничений удерживали героя в определенных рамках. В Revelations можно, например, сбросить с хвоста стражников, добравшись до точки сюжетного диалога. Бац – и громилы, замахивающиеся на Эцио мечами, снова стоят шеренгой в десяти метрах и смотрят в другую сторону. Акробатические уровни – и вовсе превратились в шестиминутку Uncharted. Вспомните хотя бы Assassin's Creed II и миссию с собором во Флоренции – уровень выстроен как одна большая задачка, и условия (архитектура) – постоянны и неизменны. Можно вернуться и попробовать вновь. В Revelations постоянно что-то ломается, рушится, падает, поэтому нет смысла ломать голову: «А куда я прыгну потом с той платформы?» Вполне возможно, что скрипт решит эту проблему за вас, подпилив гнилые доски нечестным куском программного кода.



Внизу: Спецэффекты с огнем, конечно, не такие впечатляющие, как в Uncharted 3.

Авторы Assassin's Creed: Revelations в курсе, что в наши дни немодно позволять геймеру проигрывать. Мало того, что первое деление полоски здоровья восстанавливается само собой при малейшей передышке, а отлечивается аптечками герой мгновенно, на паузе и почти целиком, так и враги словно теря-







ют желание атаковать, когда Эцио при смерти. NPC-статисты уже и забыли о том, что при виде нахального ассасина, карабкающегося по стенам, сбивающего почтенных матрон с ног, нужно срочно вызывать стражников. Делай, что хочешь! Разве что на воровство кошельков горожане реагируют правильно. Наконец, задание к каждой миссии состоит из двух частей: обязательное условие и опциональное. Так вот, стелс почти всегда попадает во вторую категорию; убийца совсем не обязан выполнять работу незаметно! В результате первая же миссия, где строго требуется дойти до цели незамеченным, приводит к десятку Game Over. Как же! Раньше было не надо, а теперь вдруг надо!

Стелс не нужен и потому что и другие методы эффективнее. Еще первая Assassin's Creed удивляла системой боя – вернее, фехтования. Зрелищно, необычно, умно, вот только… хорошо освоенная контратака делала бесполезными все остальные навыки. Лишь последний босс коварно игнорировал нечестный прием. Включаю Revelations – ровно та же история. Зажимаешь шифт, долбишь по кнопке, и ждешь, пока дурачки не полезут на Эцио (или Альтаира). Для сравнения, «техничные» файтинги и beat'em up дают для парирования/контратаки узкое окно. То бишь, нажал кнопку ровно в момент удара врага – отлично, победил. Сделал это чуть раньше или позже – только навредил себе, увеличил получаемый урон. В Revelations окно открыто всегда, а другими приемами (например, «удар ногой – а потом атака» заставляют пользоваться насильно. В том смысле, что на копейщиках контратака не работает вовсе, и надо придумывать что-то иное (не сильно умнее и сложнее). Как-то даже и неловко от того, что почти любую стелс-задачу можно решить в лоб – убив всех людей (хоть с десяток) и потеряв лишь идиотский ачивмент.

В результате, развлечения пришлось придумывать, как всегда, самому. Например, собрал на разрыв дымовой шашки двадцать султанских стражников – получил незабываемое эстетическое удовольствие, пробегая за их спинами и прыгая в цветущий куст. Или вот еще: спрятался за углом, кинул бомбу, – убил подошедшего стражника дротиком. Еще один пришел проверить – и его снял. И так пять раз. Как же хорошо, что радиосвязь у врагов отсутствует, в MGS такой прием бы не прокатил. Но самый хит, наверное, может сравниться по гениальности с рокет-джампом. Итак, выбегаем на открытую местность, бегаем кругами, собираем всех стражников. Когда десяток-полтора столпится вокруг вас, с мечами и пиками наголо, просто кидаем себе под ноги (!) самую мощную бомбу, начиненную шрапнелью. Она убьет врагов вокруг, но у Эцио останется чуток энергии. Лечимся аптечкой – и все, дело в шляпе. Можно повторить, если остался кто живой.

Вверху: Турецкий крюк встроен в скрытые ножи, которые Эцио прячет в рукаве. Он позволяет цепляться за карнизы, до которых герою раньше было сложно допрыгнуть.

Внизу: Прокатившись на крюке по канату, можно завершить акробатический трюк мгновенным убийством врага.

Revelations держит фокус на основной сюжетной миссии куда лучше, чем две предыдущие игры, но все равно предлагает-навязывает заниматься необязательными. Захват и защита башен, спасение мирных жителей (и рекрутирование их в ряды ассасинов), налаживание отношений со фракциями – от каждого пласта геймплея вас заставят откусить по кусочку, а дальше уже – вам решать, что – нравится, что – нет. Наверное, можно принципиально закрыть на этот гарнир глаза, но у меня вот не вышло. Сначала я решил набрать себе хотя бы несколько дополнительных учеников – чтобы подмога на поле боя была посильнее. Затем мне по дороге попалась красная (контролируемая тамплиерами) зона – чем обходить, проще завоевать. Наконец, без осмотра местности с башен не открывается карта, а как без нее искать доктора? Когда я обнаружил себя на очередной миссии формата «обгони меня в забеге по крышам», схватился за голову. Но, что приятно, в отличие от Assassin's Creed II, основные события достаточно яркие, чтобы желание бросить игру практически и не возникало. В отличие от кинематографических боевиков «на вечер», вроде Modern Warfare и Uncharted, Assassin's Creed можно наслаждаться, как хорошим сериалом: десять минут – ярких событий, тридцать – филлеров, а дальше

REVELATIONS ДЕРЖИТ ФОКУС НА ОСНОВНОЙ СЮЖЕТНОЙ МИССИИ КУДА ЛУЧШЕ, ЧЕМ ДВЕ ПРЕДЫДУЩИЕ ИГРЫ, НО ВСЕ РАВНОНАВЯЗЫВАЕТ НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ







Вверху: В игре есть множество различных анимаций убийства – несколько под каждый вид оружия. Любые драки дарят массу позитивных эмоций.

Именно для этого буквально из пальца был высосан (и неплохо) мультиплеер, дополнительные же миссии – повод покрасоваться ачивментами перед друзьями. Нежелание платить деньги за товар плюс готовность платить еще большие деньги за понты – феномен отнюдь не российский, а международный, и грех им не воспользоваться.

На момент написания статьи, онлайн-серверы еще не были запущены, поэтому мультиплеер я не опробовал, но верю – уж точно не хуже, чем в Brotherhood. А вот основной игре вердикт можно вынести такой: молодцы, сработали хорошо, но хватит. Как танк Т-90 – черт знает какая по счету модификация Т-72, так и каждая новая АС ограничена форматом и сюжетом оригинальной игры. Виртуальность воспоминаний бармена Дезмонда и связанные с этими художественно-сценарные ходы уже перестали удивлять. Придумав образ убийцы в белом плаще, необыкновенно интересно воспроизведя несколько культурно-исторических эпох, разработчики так и не предложили ни одного яркого персонажа – ни врага, друга, ни love interest. Ну, скажем, как Вергилий и Леди в Devil May Cry. Здесь кого ни возьми – просто часть сеттинга. А нечестную систему боя исправит разве что смена эпохи тотально – сразу на двадцатый век.

Нельзя считать все вышесказанное недостатком – так, скорее всего, задумано. Так вот, уважаемые восемь студий Ubisoft, хорошо, я насладился этим, теперь задумайте, пожалуйста, что-нибудь другое.

ОЦЕНКА 8.0

Игра позволяет сравнить Альтаира с Эцио и решить, кто же из них круче.



консоль можно выключить и заняться чем-то другим. И так каждый день.

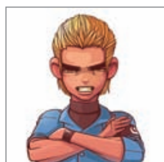
Время от времени геймеры спрашивают, зачем вообще Assassin's Creed пошел по пути наращивания дополнительного контента в открытом мире; дескать, достаточно было слегка подкорректировать рецепт первой части, а то и вовсе делать Prince of Persia в новом сеттинге. И ответ здесь кроется в желании Ubisoft вернуть затраченные на производство деньги. Штука в том, что чисто однопользовательский и компактный боевик – наиболее уязвимый для пиратства продукт. Скачал, прошел, выкинул – и все. Ubisoft (в лице президента Ива Гильмо) видит один путь решения проблемы: как-то мотивировать геймера играть долго и обязательно с выходом в онлайн.



РЕЦЕНЗИЯ

НА ПОЛКАХ

PC
PS3
XBOX 360



Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3, Windows
Жанр: action-adventure.horror
Зарубежный издатель: Capcom
Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлаб»
Разработчик: Capcom Vancouver
Обозреваемая версия: Windows, Xbox 360
Мультиплеер: co-op, online
Страна происхождения: Канада

Уже в продаже



Субтитры на русском языке

Dead Rising 2: Off the Record

Off the Record – это ярчайший пример того, за что Capcom надо ценить и уважать. Что такое Dead Rising? Это не самый популярный и известный сериал в багаже компании. Да, он имеет культовый статус в узкой прослойке геймеров. Но это не та история, когда фанбазу надо подкармливать. Точнее, в этом нет строгой необходимости – все на чистом энтузиазме. И Capcom, понимая это, выпускает продукты, предназначенные исключительно «для своих». По сниженной цене, с кучей приятных бонусов. Просто для того, чтобы сделать подарок ценителям – которых едва набралось два с половиной миллиона – и показать идеальный вариант Dead Rising 2. Громкие аплодисменты!

Что такое Off the Record? Если коротко, то это типичная история в духе what if… – что было бы, если вместо Чака Грина главным героем Dead Rising 2 оказался бы Фрэнк Уэст. Знакомый по первой части фоторепортер появлялся в дополнении-эпилоге второй части, что в свое время вызвало искреннее негодование толпы. Дескать, Чак Грин – унылый папаша, а вот Фрэнк – циничный журналист, чьи комментарии украсили бы интригующую сюжетную линию и придали бы повествованию хоть какое-нибудь отвлеченное мнение. И раз он появился все-таки в дополнении, значит, на определенном этапе разработки предполагалось, что он примет более активное участие в событиях сиквела. Последовавший опрос на официальном сайте игры, а также в своеобразном комьюнити-сервисе показал реальную картину: людям все еще интересен Фрэнк, и они хотят видеть его главным героем второго выпуска.

Однако вписать его в повествование оказалось не так-то просто, поэтому был выбран вариант с альтернативной историей. По сюжету, Фрэнк разорился, его шоу закрыли, женщина ушла к другому. Чтобы хоть как-то свести концы с концами, он принимает участие в телевизионном шоу Terror is Reality, хорошо знакомом еще по «настоящей» версии событий. Однако Фрэнк невольно становится свидетелем сделки между ведущим – ТК – и одним из активистов организации правозащитников зомби. Вот на таких подробностях и построен сюжет Off the Record: повествование движется в одном направлении, многие сцены позаимствованы у оригинала чуть ли не целиком и даже не переозвучены, другие представлены в ином свете, дают взглянуть на знакомые события с другого ракурса. Плюс, немного забегая вперед, в Off the Record подменяются роли, и если все делать правильно, то журналистку Ребекку можно будет спасти, а Стейси Форсайт… У Стейси, чтобы не спойлерить сюжет, отвалится косичка.

При всем этом Off the Record не построен на фансервисе целиком и полностью. Вернее, как: моментов, на которые обязательно обратят внимание фанаты сериала, достаточно, но они смешные и сами по себе, то есть оценить их сможет любой. Хватает и упоминаний коронной фразочки Фрэнка: «I've covered wars, you know». Ну, и ее вариаций, достижений с ее



Зомби стало в полтора раза больше, время загрузки в консольных версиях сократилось на треть. На PC локации загружаются моментально.



названием. Примечательно, кстати, что больших фансервисных моментов во всей игре всего два, и оба они связаны с психопатами: в самом начале Фрэнк встречает мотоциклиста Чака Грина с куклой дочери за спиной, а уже ближе к концу – клоуна на ходулях, который на поверку оказывается братом того самого маньяка с бензопилами из первой части. «Если ты его брат, то не хотел бы я встретить вашу сестру!»

Впрочем, убийство большинства психопатов – это по-прежнему опциональная задача. Первое время, кстати, Off the Record кажется значительно легче предшественницы. Оно неудивительно: Фрэнк сохранил все свои борцовские умения из первой части, а боссам сократили линейки жизни и наносимый ими урон. Но это заметно только в первую половину игры – когда на сцене появляются наемники с винтовками, живучесть журналиста как-то моментально сходит на нет. А в финале, перед битвой с последним боссом в новой зоне развлечений (Uranus), эта особенность доставляет особенно много хлопот. Вообще, прохождение в целом воспринимается как действительно классный подарок фанатам, что-то вроде «надо было делать так с самого начала». Но есть два момента, которые наверняка заставят понервничать даже самых усидчивых. Во-первых, это совершенно придурочная постановка вопроса в ситуации, когда надо собрать выкуп для ТК, чтобы освободить Ребекку. Фраза «собери миллион» звучит как издевательство чистой воды: если уж нечем забить время, то лучше просто предоставить час сэндбокса и спасения выживших, чем заставлять громить игральные автоматы. А второй момент окажется неким откликом давним обвинениям в неповоротливости главного героя, в неотзывчивом управлении и так далее. Фрэнку придется убивать наемников, причем некоторые из них вооружены автоматами, а некоторые – пушками для вышибания пчел из мутировавших зомби. Если волна от этой пушки попадет в героя, то он выбросит из рук оружие и примется орошать землю завтраком. При этом вокруг живых людей бродят сотни кровожадных мутантов, которые нападают, кажется, исключительно на Фрэнка.

Зато заниматься фотографией в Off the Record значительно удобнее, чем в первой части. Не нужно искать батарейки для камеры и пленку, сама камера работает быстрее. Плюс, это очень хороший способ прокачки: за удачный кадр психопата могут дать тысячи очков опыта, а за сочетание эротики (полуобнаженная танцовщица), хоррора (зомби крупным планом) и насилия (жрет танцовщицу) – еще больше. Кстати, если у него в руках еще будет дамская сумочка, то наградят ачивментом, а Фрэнк скажет «You can cover wars too, you know!»



Близняшки – чуть ли не самые классные психопаты в DR2. Однако, в отличие от Ребекки, в Off the Record их нельзя спасти.

В ЦЕЛОМ ВСЕ ВОСПРИНИМАЕТСЯ КАК ДЕЙСТВИТЕЛЬНО КЛАССНЫЙ ПОДАРОК ФАНАТАМ, ЧТО-ТО ВРОДЕ «НАДО БЫЛО ДЕЛАТЬ ТАК С САМОГО НАЧАЛА»



Вверху: К слову: когда Фрэнк произносит «Fantastic!», то используется запись голоса не актера озвучения, а человека, который работал еще над альфа-версией первой части.

Еще одна приятная особенность Dead Rising, доработанная во второй части и сегодня доведенная до совершенства, затрагивает тему эволюции сэндбокс-геймплея. Там, где у всех все слеплено по единому канону, Capcom не столько пускается в эксперименты, сколько хочет выставить на первый план именно игру – с очками, прокачкой, сложными боссами, классными наградами и прочим. Сюжет, конечно, здесь играет важнейшую роль, но не стоит забывать и про другое – про зомби (мутантов на самом деле, но не будем вдаваться в подробности). Их много. Их очень много. Они опасные. Они мутируют со временем. Их весело убивать – предусмотрены сотни, тысячи способов сделать это. И при этом они остаются фоном, но не помехами, а своего рода основой всего. Это очередное доказательство того, что Capcom и только Capcom может работать с темой и делать при этом отличные игры. Dead Island по сравнению с Off the Record – ошибка, фантом, детская шалость.



ОЦЕНКА 9.0

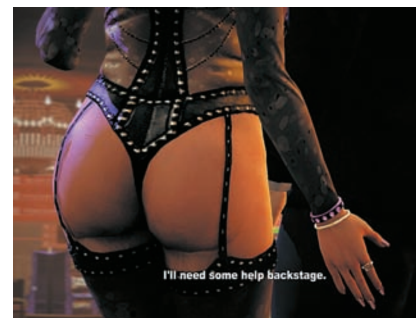
Пособие по выживанию

- Правило «водка + водка = обезболивающее» работает и в Off the Record. Чудодейственный напиток можно найти у барной стойки в Americana Casino, причем в неограниченных количествах, и там же смешать в миксере. В битвах с боссами – незаменимая вещь. Восстанавливает здоровье моментально, дает бонус к защите, не вызывает рвотных позывов.

- Тигра, сопровождающего одного из психопатов, можно приручить, если подкормить мясом.

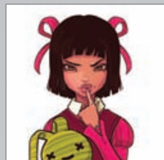
- Несмотря на то, что боссы в Off the Record стали значительно слабее, пытаться забить их бейсбольной битой бессмысленно. Оружие, собранное в мастерской, наносит в два, а то и в три раза больший урон по сравнению с тем, что просто валяется на полу. Впрочем, можно также использовать клинки, оставшиеся после смерти психопатов – например, после расправы над одним из фокусников или убийства (и самоубийства) близняшек.

- Прокачка, прокачка и еще раз прокачка! Главное – прокачать быстрый бег, иначе с последним боссом не справиться!



РЕЦЕНЗИЯ

НА ПОЛКАХ



Наталья
Одинцова

ИНФОРМАЦИЯ

PC
PS3
XBOX 360

Платформа:
Xbox 360, PS3, PC
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Warner
Российский издатель:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Rocksteady
Обозреваемая версия:
PS3
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Великобритания

Уже в продаже

BATMAN: ARKHAM CITY

Один из районов Готэма по решению властей становится тюрьмой. На улицах, где раньше честные обыватели ходить побаивались, теперь страшно и преступникам: вечный полумрак, разруха, дикий холод и ощущение постоянной неотвратимой угрозы. Еще бы – пока доктор Хьюго Стрейндж и его наемники следят, чтобы никто не удрал за пределы Аркхэм-сити, самые одиозные заключенные ни в чем себе не отказывают. Вон Двуликий, поговаривают, разделывает подчиненных бензопилой, а Джокер забавы ради превращает рекрутов в живые факелы. А тут еще из-за угла то и дело раздаются настойчивые трели таксофона, хотя все аппараты уже давно должны были умолкнуть. Или проносится слух: мол, Бэтмен близко! Отморозки всех мастей крепче сжимают биты и автоматы, сбиваются в стаи: авось, сегодня не придется болтаться на горгулье вверх тормашками. Врагов у Темного Рыцаря – весь город, кому-нибудь да удастся расправиться с назойливым супергероем . Знаменитый борец с преступностью слышит все эти перешептывания, но опасность его не пугает. Среди зловещих теней он – в своей стихии и наконец может по-настоящему расправить крылья.

Субтитры на русском языке

Загадочник все так же любит ребусы, ответы на которые спрятаны в декорациях. А если учесть, что иногда загадку узнаешь, только отсканировав предмет-разгадку, сразу не хочется душить в бою информаторов: пусть поделятся наводками.



Первая часть, Arkham Asylum, оказалась больше, чем отличным action-adventure с элементами стелса: она показала, что о Бэтмене можно сделать игру, в любви к которой не стыдно расписаться. Каждая схватка с преступниками убеждала: герой более чем в состоянии распутать любой заговор, при этом придерживаясь своего главного правила – никого не убивать. Если понадобится драться, он будет с издевательской для неприятелей ловкостью проделывать трюки, которые рассчитываешь увидеть разве что в видеоролике, – например, не глядя отбиваться от ударов в спину. Враги похватали автоматы, держат на прицеле заложников? Возмездие все равно настигнет негодяев – кое-кто умеет незаметно подкрадываться сзади, ловко прятаться за углами и под зарешеченным полом. В комиксах персонажу случалось быть разным – когда о тебе сочиняют истории больше семидесяти лет, успеваешь побыть и старым, и слабым, и даже взаправдашним вампиром. Но Rocksteady стоит поблагодарить за то, что они подарили миру такого Бэтмена, которым просто приятно побыть.

Arkham City продолжает традицию: Бэтмен по-прежнему более чем готов к любым испытаниям, которые сулит ему сюжетная кампания.У него всегда есть шанс выглядеть умнее, изворотливее и предприимчивей соперников – так, чтобы воодушевлять того, кто им управляет. Это сперва тянет поиронизировать над собой: мол, в досье героя написано, что его физические и умственные способности развиты по максимуму, а благодаря тебе он ведет себя как идиот – битых полчаса обшаривает очередную закрытую комнату в поисках выхода. Но потом так проникаешься происходящим, что едва завершив прохождение, спешишь начать все заново: в режиме New Game +, со всеми усовершенствованными гаджетами наготове. Враги в отместку становятся крепче здоровьем, но теперь-то против них Бэтмен в самом расцвете сил. Он помнит решения всех ребусов и им, опять же, просто приятно быть.

Хваленая свобода полета, про которую столько говорили, пока игра находилась в разработке, сперва не кажется чем-то выдающимся. Ее принимаешь как должное – а потом, вернувшись к сюжетной кампании Arkham Asylum, чувствуешь, что чего-то не хватает: Бэтмена как будто стреножили. Нет, его обучают азам использования Бэткогтя как способа быстро взлететь на какой-нибудь уступ, позволяют парить в воздухе, но побывать на всех зданиях колоритной Аркхэмской психушки, ни разу не коснувшись земли, – увольте. То ли дело теперь! Десятки крыш, самые разные металлические конструкции (от строительных кранов до колеса обозрения): все необходимое для воспроизведения классического образа «Бэтмен реет над Готэмом» – как на блюдечке. Путешествовать по воздуху так же естественно, как рыскать по улицам на своих двоих. Хочешь – входишь в пике, чтобы затем взмыть вверх и подольше остаться в небе, хочешь – набираешь скорость, чтобы не просто камнем упасть на голову незадачливому бандиту, а буквально припечатать бедолагу к мостовой. Бэтмен, как уже говорилось, никого не убивает. Но калечить негодяев ему не зазорно.

Герой во время первого прохождения часто проговаривает про себя подсказки для рулевого: мол, не забыть отсканировать дырки от пуль, чтобы высчитать траекторию полета, не лезть в этот раз на горгулий, они все равно заминированы. Точно так же заботилась о геймере Arkham Asylum: вас вроде бы не ведут за руку ежесекундно, но в то же время не бросают на произвол судьбы. Нехватку заботы в сюжетном режиме Arkham City

Случалось, что те, кто проходил Arkham Asylum, почти не успевали насладиться красотами декораций: постоянно держали активированным так называемое «детективное зрение» Бэтмена. В этом режиме видишь врагов даже сквозь стены, сразу же замечаешь, какую стену можно разрушить с помощью взрывчатки, а какую решетку удастся выломать парой пинков. Во второй части к этому навыку героя тоже прибегаешь довольно часто – правда, теперь разработчики стараются почаще напоминать игроку, что мир вокруг Темного Рыцаря пусть и мрачный, но куда красочней, чем можно увидеть «особым глазом». Например, если в схватке кому-нибудь из бандитов удастся попасть по Бэтмену, картина тут же становится обычной – не то, что в предыдущей части.





В Arkham Asylum повсюду с мерзким хихиканьем скакали игрушечные челюсти: их предлагали разбивать в обмен на горсть призовых очков опыта. В Arkham City список бонусных мишеней расширился: тут и пингвинчики, и шарики с клоунскими рожами.

В Rocksteady не берут за образец Бэтмена из какого-то одного-единственного комикса или фильма. «Нам близко любое произведение о Бэтмене, в котором Темный Рыцарь сталкивается с какой-то психологической дилеммой, а не только с конфликтами, которые можно решить с помощью силы, – говорит Джеми Уокер, директор Rocksteady. – Но нам нужно думать иначе, чем авторам фильмов и комиксов, ведь мы делаем Бэтмена, которым вы можете управлять и которого видите главным образом со спины. Вдобавок этот персонаж держит все эмоции в себе. И поэтому мы должны сделать его плащ выразительным, использовать его как способ оповещать игрока о переживаниях героя». Начало, конечно, положила Arkham Asylum, а Arkham City приняла эстафету: плащ Бэтмена не только живет собственной жизнью, но и становится, как и весь костюм, все более истрепанным по мере приближения финала.

«МЫ НЕ УБРАЛИ НИ ОДИН ГАДЖЕТ ИЗ ТЕХ, КОТОРЫЕ ПРЕДПОЛАГАЛИ ДОБАВИТЬ В ARKHAM CITY ИЗНАЧАЛЬНО. НО МЫ ИЗБАВИЛИСЬ ОТ НЕКОТОРЫХ ФУНКЦИЙ, КОТОРЫМИ СПЕРВА ПЛАНИРОВАЛИ ЭТИ УСТРОЙСТВА СНАБДИТЬ – ЗАМЕНИЛИ НА ТЕ, КОТОРЫЕ, НА НАШ ВЗГЛЯД, ЛУЧШЕ СООТВЕТСТВУЮТ ОБРАЗУ БЭТМЕНА».

ДЖЕМИ УОКЕР, ДИРЕКТОР ROCKSTEADY.



испытываешь только в одном случае: когда ситуация требует задействовать некую особенность гаджета, про которую ты уже благополучно забыл. Или которой никогда не пользовался, потому что в кампании не заставляли, а побочные задания, обыгрывавшие ту же тему, благополучно прошли мимо тебя. Справедливости ради замечу: со мной подобное произошло лишь однажды. Оказалось, я умудрилась проигнорировать необязательные квесты, где ключ к разгадке – зарядить управляемый Бэтаранг электричеством, хотя их подсовывали с самого начала.

Вообще бесстыдное изобилие дополнительных дел, «секреток» и прочих поводов облазить каждый закоулок Аркхэм-сити – то, что полностью оправдывает разросшийся арсенал Бэтмена и не позволяет жаловаться: дескать, обучили пользоваться тросометом так, чтобы в полете менять направление движения героя, а сугубо для прохождения это нужно редко. Первая пробежка по сюжетному режиму – все равно что ознакомительный тур: приглашение собрать все гаджеты и познакомиться с доступными трюками. Какие-то функции девайсов будут востребованы всегда, какие-то окажутся актуальны лишь в избранных паззлах. Самое прекрасное, разумеется, – то, что большинство приборов годится как для исследования местности, так для боя. Но, конечно, с каким удовольствием я вновь зарядила Бэтаранг электричеством при первой же подвернувшейся оказии – не передать. Как взаправдашний Бэтмен! Уж он-то не забывает, что и как у него работает. «Кстати, а как изобилие необязательных заданий соотносится с тем, что у героя есть основная цель, а он не из тех, кто бросает дела на полпути?» – спросила я у Джейми Уокера, директора Rocksteady. «Когда персонаж попадает в



В Challenge Mode найдется то, чего кампания не дает: стычки, в которых можно сознательно ухудшать для себя расклад, выбирая модификаторы, которые вредят герою. Упражнения по избавлению от охранников на время тоже представлены.

нелегкие ситуации, делает нелегкий выбор – тут-то и проявляется его истинный характер. Поэтому, на мой взгляд, очень правильно, что мы даем ему – и вам – выбор. Решая, что делать, вы вживаетесь в образ Бэтмена».

К слову, управление гаджетами стало гораздо удобнее. Мне, например, пришлось очень по вкусу то, что пилотируемый Бэтаранг можно сразу же кидать снова – не выжидая, пока истечет время на специальном таймере. И очень порадовало, что героя не вынуждают опять разучивать абсолютно все способности с нуля. Скажем, чтобы схватить бандита за шкирку, пока он топчется внизу под горгульей, не нужно покупать специальный прием – Бэтмен все уже знает. Может показаться, что некоторые новые навыки какие-то «читерские» – ну так я Arkham Asylum прошла на нормальном уровне сложности, забыв проапгрейдить броню выше второго уровня. И ничего, даже внимания не обратила. Это, скажем, в Dark Souls вы сначала выживаете, а потом вам позволяют стать чуть сильнее, чтобы вы продолжали выживать и дальше. Тут концепция другая: вы и сначала круты, а можете стать совсем уж невыносимо крутым.

Бои с рядовыми подонками в Arkham Asylum никогда не были чересчур замысловатыми. В самом деле, раз уж герой в одной из сцен утверждает: «Я таких подонков – одной левой», превращать каждую потасовку в упражнение на выживание – нелепо. Обратная сторона крутости Бэтмена – иногда кажется, что победы в кампании даются ему чересчур уж легко. В Arkham City разработчики постарались и былую кинематографичность драк сохранить, и врагов так снарядить, чтобы азарт сохранялся. В схватках по-прежнему наказывают тех, кто бездумно долбит по клавишам – не дают выстроить долгие комбо. Однако стоит усвоить, что схватка с рядовыми бандитами подчиняется определенному ритму – ударил, наклонил левый стик и перелетел к новому неприятелю, снова ударил и так далее – как цепочки из обычных и контрприемов выстраиваются интуитивно. Плюс к зрелищности – возможность контратаковать нескольких противников сразу (от двух до более, чем десяти в особо драматичных эпизодах), более удобная раскладка с «горячими клавишами» для многочисленных девайсов. Плюс к азарту – враги, которые умеют прятаться за щитами, утрамбовываются в броню и вообще требуют особого к себе подхода. Вот в Arkham Asylum все мидбоссы теряли голову, получив во время разбега Бэтарангом в харю. Концепция «ключевого приема» сохранилась, но когда на тебя одновременно наседают все разновидности местного отребья – ощущение собственного героизма просто переполняет.



Охранники будут высматривать Бэтмена под решетками в полу, если вдруг увидят поблизости от этих укрытий тело товарища. Если комната маленькая – придется туго, но в большинстве случаев залы такие вместительные, что даже странно, почему злодеям не приходит в голову выставить патруль, скажем, из двенадцати человек.



Вверху: Batman: Arkham City полностью переведена на русский (в сюжетных сценах используются субтитры). Пара опечаток, немножко стилистических шероховатостей – но в целом перевод хороший.

Боссы стали заметно лучше. Не сложнее – завершив кампанию, я не смогла вспомнить ни одной схватки, которая бы потребовала от меня действительно проявить чудеса ловкости. Но вот пример: скажем, в схватке с Убийцей Кроком в Arkham Asylum у Бэтмена не самый большой выбор средств – следи, где из-под воды вылезет чудовище и меть в ошейник Бэтарангом. Другое дело – сражение с Мистером Фризом в Arkham City. В лоб атаковать безумного ученого нельзя, зато можно действовать по-бэтменовски: использовать особенности локации против негодяя. Тот запоминает, что его захватили врасплох ударом из-за угла или притянули магнитом к стене – второй раз на знакомые уловки не ведется, а значит, нужно отыскать несколько способов напасть внезапно. Игра, правда, портит удовольствие, услужливо подкидывая список подсказок – справиться самостоятельно все же было бы интересней.

Или другой случай: сражаясь с Ядовитым Плющом в Arkham Asylum, можно без особой спешки уворачиваться от тех лиан, которые она выращивает – при небольшом везении даже получается на месте постоять (по крайней мере, пока зомбированные миньоны на арене не появляются). А вот в схватке с некскажу-кем в Arkham City (намек: Бэтмена пытаются нашинковать энергетическими саблями) вертеться всегда приходится точно угрю. И кстати, чтобы уворачиваться, теперь не нужно дважды жать на «крестик» – и одного нажатия хватит. Платформенные испытания Пугала, правда, остались в прошлом. Желающие промыть мозги герою найдутся, но действовать будут не с таким размахом. Может, оно и к лучшему – к третьей встрече Пугало успевает порядком надоесть.

Наслаждаться всемогуществом Бэтмена предлагают и в стелс-эпизодах. Как и в первой части, противники с завидным рвением палят по фигуре в плаще, едва заметив (а против пяти вооруженных автоматами

«Мы выбираем злодеев так, чтобы в стычках с ними Темный Рыцарь показывал себя с разных сторон, – объясняет принципы выбора ключевых противников директор Rocksteady, Джеми Уокер. – Например, Загадочник аппелирует к детективу в Бэтмене, к его готовности «идти по следу», заинтересованности в ребусах. А тот же мистер Фриз устраивает ему проверку на сообразительность. Каждый наш антигерой необходим, чтобы вы почувствовали, насколько Бэтмен многогранен».





Как за пару минут облететь всю импровизированную тюрьму, полагаясь на плащ и Бэткоготь? Необязательное расследование преступлений Виктора Зэса даст Бэтмену повод досконально изучить этот вопрос.



бойцов персонажу не выстоять), но все еще не передвигаются по помещениям так, чтобы маршрут каждого непременно требовалось заучить. Они чаще берут заложников, причем иногда мысль прикрыться каким-нибудь несчастным осеняет их на середине задания. Еще бы, секунду назад все подельники были живехоньки, а теперь уже двое валяются в отключке – верный признак, что Темный Рыцарь где-то рядом. Главари чаще следят за здоровьем подчиненных с помощью специальных приборов: неутомимо предупреждают бедолаг по рации, что пора пересчитать отряд (а значит, выбывших из игры коллег те находят быстрее). Однако даже не пользуясь продвинутыми функциями гаджетов, удастся зачистить любой зал – разве что времени уйдет больше. В Rocksteady не усложняют правила игры в «кошки-мышки»: пусть, когда дело доходит до стелса в сюжетных миссиях, Бэтмен тоже не выживает из последних сил, а доводит бандитов до нервного тика своим всемогуществом. Не стали развивать в кампании и тему комнат, в которых нужно сперва обезвредить какого-то одного, спрятавшегося в самом труднодоступном месте подонка, ни в коем случае не трогая его коллег и не попадаясь им на глаза. Взамен появилась вот такая особенность: после того, как будет взят один из побочных квестов, выясняется, что в каждой шайке есть информатор Загадочника. Если добраться до него в последнюю очередь, он поделится местоположением нескольких «секреток». Накал страстей вроде бы не тот, но я каждый раз старалась не задевать «языка». Это в обычной схватке можно махнуть плащом, и преступник ошалеет на время, а когда он – один из пятерых ребят с автоматами, все сразу становится гораздо интересней. А уж если захочется почувствовать себя вконец героическим спасителем, поразгадывать ребусы – Загадочник не подведет. Не зря же он рассадил нескольких заложников по комнатам-ловушкам. Пусть, мол, Бэтмен, а вместе с ним и игрок гадает, как выручить очередного бедолагу, не поджарившись на электрическом полу или не угодив еще в какой переплет.

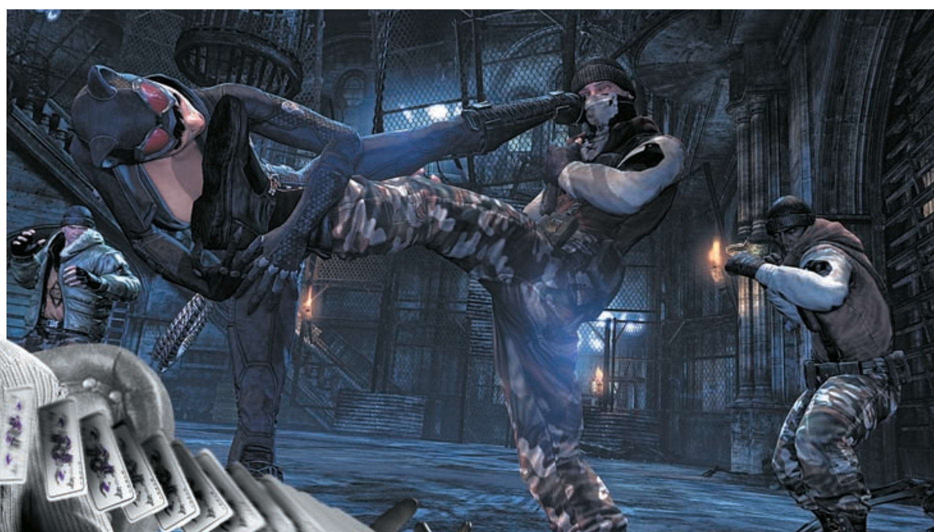
Arkham City – это Arkham Asylum, которая выросла вширь

Женщина-Кошка – скачиваемый персонаж, которого придется покупать за свои кровные, если вы приобретаете подержанную копию Arkham City. На ее долю достается не так уж много заданий – и это не случайно: в Rocksteady подчеркивают, что их «Бэтмен» – прежде всего игра о том, как быть Бэтменом. С другой стороны, кто, как не Женщина-Кошка, позволит исследовать Аркхэм-сити не в роли служителя правосудия, а в роли преступника? Заберется туда, куда Бэтмен попросту не попадет? Есть и еще один повод изучить миссии красавицы-воровки: ее похождения – шанс узнать больше о Темном Рыцаре.



Внизу: Раньше поговаривали, что Женщина-Кошка срисована с Одри Хепберн. Создатели клянутся: источников вдохновения было куда больше.

Вверху: «Детективное зрение» сильно выручает в драках: сразу видно, кто держит автомат. Но стоит пропустить удар и вам тут же напоминают, как выглядит реальность – никаких синих и красных силуэтов.



и обросла еще большим количеством дополнительных заданий. Ее создатели сдержали обещание насчет встреч с теми боссами, о которых в первой части упоминали вскользь – вроде того же Пингвина или Мистера Фриза, или персонажа, показанного за стеклом в одной из комнат психушки. В некоторых эпизодах мне хотелось бы, чтобы она была строже ко мне как к игроку – чтобы драки с боссами я потом взахлеб пересказывала друзьям (как могу пересказывать финальную схватку в DMC4, например), а неизмеримое превосходство Бэтмена над обычными патрульными ощущала не так ярко. В отдельных сценах мне было жаль, что я чересчур надолго задерживаюсь из-за побочных заданий в некоторых районах – перебранки заключенных начинали повторяться и действовать на нервы. Но в то же время стоит признать: Rocksteady уже во второй раз удается убедить меня, что я – Бэтмен. И это – дорогого стоит.

В Rocksteady гордятся тем, что предоставляют игроку свободу действий, когда дело доходит до выбора апгрейдов. Дескать, каким хочешь видеть своего Бэтмена, такие навыки и развиваешь в первую очередь. И это тоже накладывает свой отпечаток на характер испытаний. Сделаешь обязательные схватки действительно сложными – накажешь тех, кто сперва приобретает стелс-приемы, стеснишь их свободу. Поступишь наоборот – в пролете будут те, кому больше по душе драться с негодяями лицом к лицу. Правда, в результате складывается курьезная ситуация: зарабатывать максимально крутые приемы выгодно, если планируешь углубиться в Challenge Mode или New Game +. Не планируешь – они повиснут мертвым грузом, ведь и без них все складывается неплохо.

ОЦЕНКА 9.5

Кросс-обзор

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ BATMAN: ARKHAM CITY ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

АЛЕКСАНДР УСТИНОВ



СТАТУС: Не знает, чего хочет – день 2

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Batman: Arkham Asylum

Arkham Asylum стала настоящим откровением – почти идеальной игрой, которая, к сожалению, разочаровывала плоским картонным финалом. Зато это первая игра, в которой не поленился собрать все секреты – настолько интересно они были поданы.

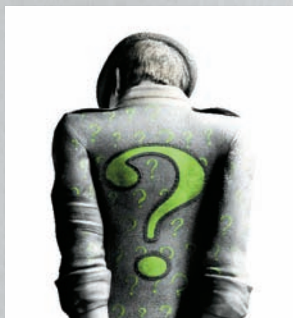
Геймплей Открытый город здесь – всего лишь декорация с дверками в АА; игра практически не изменилась. Городом пользуются только сайдквесты, которые мало того, что интересны сами по себе, так еще и напоминают, что Бэтмен – в первую очередь детектив, и только потом – костолом.

Графика Готэм получился совершенно чудесным. Отдельной похвалы заслуживает анимация Женщины-кошки. Разочаровывает только интерфейс: из «стильного черно-белого» он стал «безликим хай-теком».

Общее впечатление Увы, стать лучшей игрой на свете АС не суждено. АА был более целостной вещью в себе – «Аркхем Сити» же порой напоминает разрозненный сериал. И никуда не делась расстраивающая картонность отдельных эпизодов.

9.5

ЮРИЙ ЛЕВАНДОВСКИЙ



СТАТУС: Сам себе режиссер

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: InFamous 2, Mass Effect

Честно, совсем не фанат Бэтмена, не читал про него комиксов, просто знаком с фильмами и персонажами вселенной. Но в первую часть играл с удовольствием и с интересом взглянул на вторую.

Геймплей Очень крутой Бэтмен падает всем на головы и бьет бедных врагов о стены. Если серьезно, то все как в прошлой части, только больше. Больше гаджетов, больше ударов и перехватов, больше способов бесшумно убить врага. Жаль, сложность со всеми этими «больше» стала почему-то «меньше».

Графика Почти совершенная игра на движке Unreal. Шикарные персонажи, отличная лицевая анимация, красивый город, текстуры, свет – все здорово. Штука в том, что это уже предел нынешних консолей, выше головы и устаревшего железа уже не прыгнешь.

Общее впечатление Очень красивая, разнообразная игра с большим количеством героев, диалогов и врагов. И не важно, что с приходом открытого мира, появилось много глупостей с этим связанных, играть все равно очень интересно.

9.0

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



СТАТУС: зам. глав. редактора

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Bayonetta, Devil May Cry

Обычно не люблю, когда разработчики гонятся за десятком зайцев сразу: вот чтоб и стелс был, и драки хорошие, и пазлы. Всегда опасаешься – а ну как в итоге все будет никаким. Но Arkham Asylum выдержала испытание изобилием, а главное – здесь оно очень уместно. Убеждает, что ты – Бэтмен.

Геймплей Первое впечатление от Arkham City: ух ты, Arkham Asylum вырос. Особо сложных испытаний от сюжетной кампании я не ждала, так что сильно не расстроилась. Понравилось, как широко развернулся Загадочник: побочных миссий – завались и всегда можно найти что-нибудь интересное для себя.

Графика Полигры я прошлялась с включенным «детективным зрением». Оно, на мой взгляд, теперь красивее, от него меньше устают глаза. Вдобавок, в Rocksteady честно постарались помешать мне пробегать так все время.

Общее впечатление Arkham City давит количеством: больше приемов для героя, больше гаджетов, больше квестов. Сюжетная кампания, правда, в результате выглядит расширенным учебным курсом – добирать сложность предлагают за счет New Game+ и побочных заданий.

9.5

АРТЁМ ШОРОХОВ



СТАТУС: Редактор на пенсии

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Batman: Arkham Asylum, God Hand

Arkham Asylum возникла из ниоткуда и сразу добилась эталонных результатов, ворвавшись в мир ААА-игр и расшвыряв конкурентов словно котят. Сиквел был неизбежен, разработчики и сами понимали это. И мучали меня весь год разочаровывающими трейлерами...

Геймплей Слава богу, ломать ничего (ну, почти ничего) не стали – ограничились лишь дежурным апгрейдом всего и вся и не менее дежурным отуплением игры для прикорма широких масс. Главная потеря – обломанные клыки стелса. Главное приобретение – небольшой рост в качестве рукопашки. От сэндбокса геймплею ни жарко, ни холодно. Оно и к лучшему. Риддлер крут.

Графика Картинка все та же, а вот скрупулезность дизайнеров заметно выросла. Жаль, интригующий «белый арт» так и остался классными картинками, никак не проявившимися в игре.

Общее впечатление Все еще круто, но уже вовсе не так смело и совсем не цельно. Это уровень BTAS, но не Year One. Хоть и must have.

9.0



Илья Ченцов

Текст и звук на русском языке

Might&Magic Heroes VI

Название Might & Magic, «Сила и магия», в общем-то, могла бы носить любая фэнтези-игра. Даже формулировка «Подземелья и драконы» чуть более конкретна, однако и в эту вселенную Гэри Гайгакс и его последователи напихали элементов из всех существующих на Земле мифологий, включая верования зулусов и эскимосов. Так что не стоит удивляться, что и сериал Heroes of Might & Magic год за годом превращался в сумасшедший бестиарий, где нашлось место и индийским нагам, и арабским джиннам, и европейским ангелам. Сюжет, то сильнее, то слабее связанный с ролевой сагой Might & Magic, был, в общем-то, вторичен – игроков захватывала эстетика, приведение к общему знаменателю чудовищ и волшебных существ со всего мира. Выбравшись из надоевших подземелий, герои скакали по бескрайним просторам, открывая всё новые уголки чудесных земель, где зелёные леса сменялись заснеженными равнинами, а жаркие пустыни – ещё более жаркими вулканическими пустошами. Строить города, собирать войска и повергать противников в прах – это был новый, эпический уровень ролевой игры (да, Master of Magic со схожей концепцией, да и названием, вышла незадолго до Heroes – но она гораздо хуже выглядела, да к тому же ещё страдала от дисбаланса и багов).

Не буду пересказывать всю историю сериала – мы в журнале делали это по меньшей мере трижды. Суть в том, что на пятой части Heroes of Might & Magic сменила издателя и стала трёхмерной. Ополигонившись, мифические существа утратили всю свою геральдичность, а попытка осмысленно рассортировать их по разным фракциям и соответственно перелопатить мифологию вселенной (собственно, сменив вселенную нафиг) добавила игре серьёзности, которую, к счастью, можно было по-прежнему игнорировать, пялясь на красивых монстриков – теперь с возможностью наезда и вращения камеры!

Шестой выпуск цикла, хоть и описывает события далёкого прошлого, к спрайтовой графике возвращаться не стал, да и вообще нарушил многие традиции.



Перебравшись на компьютеры, настольные игры освободили нас от необходимости держать в уме десятки правил, которые надо учитывать при любом действии. «Так, ты атакуешь его сзади, из тени, коротким кинжалом – значит, бросаем шесть кубиков». – «Ты забыл, что я укушен оборотнем, а сейчас полнолуние!» – «Тогда почему ты не превратился?» – «Чёрт!» – «И это серебряное ожерелье, которое ты нашёл в гробнице, должно было уже прожечь тебя насквозь». – «Чёрт!!»

Железный гейм-мастер, конечно, помнит все бонусы и штрафы, которые налагаются на каждую атаку, но здесь возможна прямо противоположная ситуация – результат становится неожиданным для игрока, потому что какие-то из правил скрыты от него. Конечно, он может изучать систему по методу «чёрного ящика», анализируя свои действия и реакцию на них, но если факторов слишком много, занятие это будет весь-

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows
Жанр:
strategy.turn-based
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский издатель:
«Бука»
Разработчик:
Black Hole Entertainment
Мультиплеер:
co-op/vs/team_based, local/online
Страна происхождения:
Венгрия

Уже в продаже





Периодически героям придётся решать, рубить ли в определённой ситуации сплеча или решить дело миром: скажем, отобрать артефакт у хранителя силой или выполнить его задание. В зависимости от выбранного варианта наградой будут очки «крови» либо «слёз» – набрав определённое количество, вы получите бонус, а заполнив линейку до конца – ещё один. Кроме того, принятые решения действительно учитываются в дальнейшем – например, если вы помилуете пленного вражеского военачальника в одной миссии, он будет ждать вас в следующей; в противном же случае вы встретите только армию без предводителя.

Удивительно, но в боёвке «Героев VI» можно увидеть черты сходства даже с нынешними шутерами, в которых, как известно, здоровье восстанавливается само и все прячутся за укрытиями. Здесь отряд, схоронившийся за пеньком или камушком, тоже получает бонус к защите. Есть и «мобильные камушки» – некоторые воины человеческой расы могут прикрывать стоящих рядом соратников.

Что же до регенерации, она в «Героях», конечно, не автоматическая. Однако, если в предыдущих частях сериала подобное заклинание либо отсутствовало вообще, либо было высокоуровневым, то здесь его можно приобрести сразу – новая система развития героев, упразднившая гильдии магов, сняла многие ограничения. Теперь прокачка ведётся следующим простым способом – каждый новый уровень даёт очко способностей, которое можно истратить на умение либо заклинание. Часть апгрейдов доступна сразу, часть – с пятого уровня героя (некоторые из них также требуют предварительно приобрести низкоуровневое умение), самые мощные – с пятнадцатого. Хоть

ма неблагодарным. Heroes of Might & Magic V несколько страдала от такой недосказанности, часто не объясняя пользователю, как работает та или иная способность его подручных.

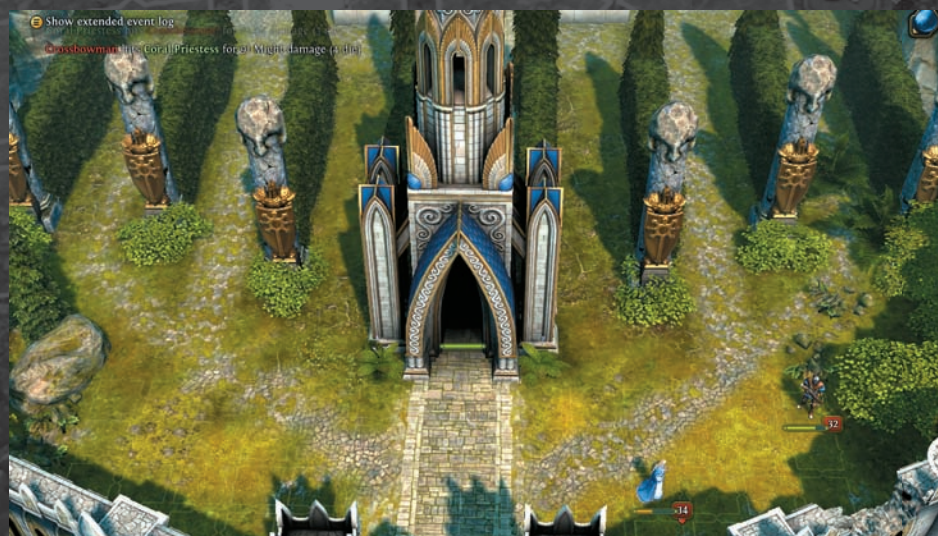
Might & Magic Heroes VI пытается сделать всё возможное, чтобы снабдить игрока необходимой информацией. Золотое интерфейсное правило сериала по-прежнему в силе: хотите узнать о чём-то побольше, ткните в изучаемый объект правой кнопкой мыши. Только не удивляйтесь, увидев окно характеристик выбранного отряда с десятком иконок спецсвойств и линеечкой наложенных чар – все их также можно прощупать правой кнопкой и выяснить, что ткачиха из некрополиса на самом деле дух-оборотень-нежить, уязвимый к заклинаниям Света, прикрытый ледяным щитом и усиленный магией регенерации. Игра также подскажет, сколько врагов погибнет, если атаковать тот или иной отряд, и даже покажет линеечку здоровья самого верхнего, «побитого» юнита в стеке. К сожалению, прогноз учитывает только те способности, которые работают со стопроцентной вероятностью, и поэтому непредсказуемое всё-таки случается – например, некоторые атаки внезапно задевают не только непосредственную жертву: бьёшь какого-нибудь преторианца, а вокруг копейщики да монашки так и валятся! Сюрприз, без сомнения, приятный, но с какой радости такое происходит, и как бы так сделать, чтобы оно случалось почаще – этого игра не говорит, молчит и скуповатое на подробности руководство. Интерфейс стал добрее, но сложность внутреннего устройства игры его опять обогнала.

Ролевее

Да, если ранее бить по нескольким клеточкам дозволялось лишь определённым видам войск (например, гидрам), в новых «Героях» это могут практически все. Кажется, что очередной выпуск сериала деформировался под влиянием смежных и несмежных жанров, подобно Dragon Age II, где также стало значительно проще уничтожать врагов пачками во имя эпичности процесса. Ещё одно заимствование из современных ролевых игр – Тяжёлый Моральный Выбор.

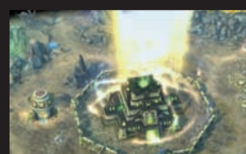
Вверху: На священного кирина действуют аж семнадцать разных заклинаний и способностей. Особый интерес вызывают иконки «повернутый на девяносто градусов штатив», «руки на ремне» и «воин, бьющий себя мечом по голове», а также пять значков, на которых изображена льющаяся вода в разных видах.

Внизу: Повернув камеру во время осады замка Haven, можно во всей красе рассмотреть тамошнюю фаллическую архитектуру.



Карты в руки

Отныне карты разбиты на области, каждая из которых контролируется городом (либо фортом). Все шахты и жилища существ, приписанные к городу, меняют хозяев вместе с ним – достаточно взять штурмом крепость, чтобы получить доступ ко всем источникам ресурсов в зоне её действия. Исключения – нейтральные строения, их надо захватывать отдельно. Захваченному городу или форту можно за умеренное количество ресурсов «поменять национальность», чтобы она соответствовала привычкам оккупантов.



дерево развития и невысокое, оно весьма развесисто. Уже на первом уровне у вас будет выбор из двух с половиной десятков умений и примерно такого же количества заклинаний. Многие из них знакомы по предыдущим частям игры, из (кажется) свежих обращает на себя внимание способность «Ментор» – обладающий ею герой делится опытом с коллегами при встрече, заставляя свеженанятых вояк резво расти в уровне. А надо заметить, что герои-помощники, занимающиеся разведкой и транспортировкой войск, по прежнему небесполезны, хотя войска отныне и собираются в общий «призывной пункт», откуда их можно забрать из любого города, где построены соответствующие «бараки». Телепорты между поселениями и из поля в город также стали стандартными зданиями, доступными всем расам.

Веселее

Экран города, увы, со времён беты не изменился – окошко, в котором крутятся рендерённые здания, формально есть, но в основном приходится пользоваться закладками вербовки, строительства, и всего прочего – в этих секциях декоративности по минимуму, только ряды иконок (иконки, впрочем, симпатичные). Однако в радости выискивания в городском пейзаже грифоньих гнёзд и огрячьих глинобитных домиков нам отказано окончательно и бесповоротно.

Впрочем, это, пожалуй, единственный серьёзный просчёт в визуальном дизайне. Игра в целом приятна глазу – и уху, кстати, тоже. Начало кампании за людозмеев Sanctuary очень необычно для сериала – с псевдояпонской эстетикой в Heroes пока не заигрывались, но тем свежее выглядит сцена у украшенного пагодами водопада, сопровождаемая звуками кото, пусть даже в диалогах наги (да, слово индийское, но ведь созвучное с «Нобунага», верно?) предстают классическими карикатурными «мудрыми азиатами». Вообще, в Heroes VI зримо борются серьёзное и несерьёзное начало: общая сюжетная канва повествует об эпическом противостоянии ангелов и «безликих», в которое впутывается семья Грифонов. Уже в обучаю-


Две груди, три головы, четыре руки. Матери Намтару впору работать в «Улице Сезам» в паре с Графом.

ВСЕ С ЗАМИРАНИЕМ СЕРДЦА ЖДУТ, КАК ТЁМНЫЙ МЕССИЯ САРЕТ РАСПОРЯДИТСЯ ЧЕРЕПОМ ТЕНЕЙ, А BLACK HOLE ENTERTAINMENT КАК НИ В ЧЁМ НЕ БЫВАЛО РАССКАЗЫВАЮТ НАМ ПРО ПРЕДКОВ НИКОЛАЯ ГРИФОНА.






Внизу: Надменные физиономии на доспехах Славы, его спутницы и их коней – лики Эльрата, бога-дракона света. Ну, то есть не самого Эльрата, а его приверженца, человека или ангела, который, не убоявшись пронзающей душу ауры божества, сам превратился в бесстрашное дитя света. True story!





щей мини-кампании нас знакомят с родоначальником династии Павлом (заочно, убит за кадром до событий игры), его сыном Славой (Slava Pavelov Griffin, надеюсь, локализаторы догадались сделать его «Павловичем»), славиной невестой, его детишками, тётей и тётиной ручной вороной по кличке Синеклюв. К моменту появления на сцене призрачного прапрапрадедушки Иштвана воспринимать всю эту «Санта-Барбару» с невозмутимым лицом становится невозможно. Игра ведь к тому же ещё и приквел Heroes V, довольно далеко отстоящий от «пятёрки» хронологически. Все с замиранием сердца ждут, как тёмный мессия Сарет распорядится Черепом Теней, а Black Hole Entertainment как ни в чём не бывало рассказывают нам про предков Николая Грифона – который Сарету даже не кровный родственник!

Авторы, впрочем, тоже понимают, что поставлены в незавидное положение, и всеми силами пытаются скрашивать неактуальность повествования, эпическую мрачнуху и псевдорелигиозные завывания о драконах света, воды и газа. Иногда обстановку разряжает орк Краал, друг Славы, выступающий в амплуа «индейца-помощника», постоянно грозящего подлым гуронам из племени (на самом деле, герцогства) Волка страшными карами.

Укокошив Славу после туториала, Black Hole дали его краснокожему спутнику большую роль в основных кампаниях.

Не чужды венгры и визуальных гэгов – помимо обычной «стоячей» анимации с размахиванием мечами и почёсыванием ягодиц, у некоторых юнитов есть «сольные номера», которые они исполняют гораздо реже: девка-змея пляшет и поёт, вампир рубит хэви-метал, демон скачет через свои огненные цепи, как через скакалочку.

Наконец, пусть история Славичей не больно-то интересна в контексте «общей картины», приключений на их долю выпадает предостаточно, и сюжетные повороты органично выливаются в квестовые задачи. Система заданий – это ещё один шаг «Героев» навстречу ролевому жанру. Хотя миссии всё равно обычно заканчиваются дракой с главным злодеем или захватом ключевого города, к победе приходится идти ступенька за ступенькой, собирая войска, освобождая захваченные земли и разыскивая артефакты. Помимо основных квестов, есть и побочные, возникающие спонтанно или по заказу NPC. Выполнять их бывает сложнее, но и игнорировать нежелательно – героя, постепенно прокачивая, приходится вести через всю кампанию, так что лишние очки опыта не помешают, к тому же к ним часто прилагаются ресурсы или артефакты.

Особенно удалась Black Hole вторая миссия кампании некромантов, внезапно напоминающая не то American McGee's Alice, не то даже Planescape: Torment. Мотивация, заставляющая героиню собирать руду и дрова в неком мрачном метафизическом месте, придумана просто замечательно.

Вообще, Might & Magic Heroes VI именно что хорошо собрана в единое целое. Игру можно упрекнуть в том, что технологически она осталась на уровне пятых «Героев» (а это, напомню, 2006 год), и ролики на движке являют нам героев с низко... ну, скажем, среднеполигональными физиономиями и практически отсутствующей мимикой, а многие сценки вообще разыгрываются говорящими неанимированными портретами, но этот условный подход работает в рамках стратегии, где многотысячные армии обозначаются одной фигуркой с циферкой внизу, а бои между ними происходят на клетчатом поле, причём соперники соблюдают очерёдность ходов.



«Зачем помнить то, что твой разум решил забыть?» Безликий Йорген изображает Зигмунда.

Эпичнее

В тактических битвах мало что изменилось: отряды ходят поочерёдно в зависимости от показателя инициативы, раз за ход в бой может вмешаться герой, сотворив заклинание или просто шибанув врагов молодецкой удалью (сквозь стены вражеских замков он, кстати, отныне

не просачивается – атака изображается условной анимацией «рубящей призрачной сабли»). Спецприёмы доступны также некоторым видам войск. Главное нововведение – расовая способность, постепенно заряжаемая по ходу битвы. Условия накачки волшебного бублика – а именно так выглядит шкала готовности – равно как и действие суперсилы, у каждой «народности» свои: некроманты, например, копят силу, получая урон, а используя её, могут воскресить убитых воинов; имперцы способны до конца хода сделать один свой отряд неуязвимым, а змеелюды повышают защитные параметры своих войск. Если зарядить «супер» чуть-чуть, эффект будет слабее; если дождаться полного заполнения шкалы, можно получить гораздо больший профит. Стратегично и опять же эпично! «Фэнтези-шахматы» по-прежнему являются самой увлекательной частью Heroes. Компьютерный соперник весьма умён и непредсказуем, не разменивается на простые ходы вроде «бей самых слабых», может в критический момент отступить и, конечно, не забывает применять магию и способности военачальников и отрядов. Придуманный для пятых «Героев» дуэльный режим игры, где можно сразу сразиться с противником, не бегая предварительно по карте, здесь тоже есть, и весьма актуален в мультиплеере.

Онлайновее

Собственно, для многопользовательской игры и нужны dynasty heroes, о которых мы упоминали в предрелизной статье о Heroes VI. Их не надо растить в боях – они сразу получают тридцатый уровень и все полагающиеся бонусы и очки способностей, которые, конечно, желательно распределить. К счастью, наши опасения не подтвердились – играть можно и без постоянного соединения с серверами Ubisoft – достаточно единожды активировать вашу копию. Однако подвох в том, что онлайновый либо оффлайновый режим выбирается при старте игры, и даже сохранённые игры однопользовательской кампании у них разные – я испытал настоящий шок, когда, не дождавшись ответа от Uplay, решил погонять Грифонов, не подключаясь к Интернету – и увидел, что все мои сейвы пропали. На самом деле они, конечно, лежали на сервере, до которого я не мог достучаться, и такую меру безопасности можно понять – ведь в сингл-режиме добывается «оружие династий», артефакты, которые в дальнейшем можно использовать в сетевой игре. Не дай Эльрат, кто-то подредактирует свой файл и обретет несправедливое преимущество в мультиплеере! Или, того хлеще, на халяву заработает юби-монеток (их дают за разные достижения), на которые можно накупить контента в других играх от Ubisoft (эту фичу почему-то очень любит Святослав Торик).

Ценой неприкосновенности и доступности онлайн-сохранёнок является их ограниченное количество – всего десять штук плюс десять автосейвов на все семь кампаний. Не надо быть роботом Бендером, чтобы понять, что попытки Ubisoft устроить свой Steam с блэкджеком и шлюхами все ещё выглядят, как запасной хвост, пришитый кобыле Славы Павловича Грифонова – и этот хвост может стоить ей призового места.

ОЦЕНКА 8.5

ОСОБЕННО УДАЛАСЬ BLACK HOLE ВТОРАЯ МИССИЯ КАМПАНИИ НЕКРОМАНТОВ, НАПОМИНАЮЩАЯ НЕ ТО AMERICAN MCGEE'S ALICE, НЕ ТО ДАЖЕ PLANESCAPE: TORMENT.



Чей же это всё-таки был сон?


На поле боя могут появляться не только укрытия, но и, скажем, источники маны и приносящие удачу статуи.



Детство Грифона-внука

Игру со спрайтовой графикой в мире Might & Magic компания Ubisoft всё-таки выпустила: Might & Magic: Clash of Heroes. Повествует она о юности героев Heroes V (таким образом, действие её происходит между Heroes VI и Heroes V). Однако механика больше похожа на Puzzle Quest, а оформление напоминает скорее о детских играх для DS, чем о ранних сериях Heroes. Собственно, на этой платформе Clash of Heroes изначально и вышла, позже версия с улучшенной графикой появилась на XBLA и PSN, а к выходу Heroes VI игра докатилась и до персональных компьютеров.

РЕЦЕНЗИЯ

Ace Combat: Assault Horizon

Мое главное личное разочарование года. Чудесный сериал, каждую новую игру которого я ждал с огромным нетерпением, был перезагружен даже хуже, чем мне чудилось в ночных кошмарах.

PC

PS3

НА ПОЛКАХ



Константин Говорун

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox 360, PS3
Жанр: action.flight
Зарубежный издатель: Namco Bandai
Российский издатель: «1С-Софтклаб»
Разработчик: Namco
Обозреваемая версия: Xbox 360
Мультиплеер: vs/coop, online
Страна происхождения: Япония

Уже в продаже



Сцены разрушения самолетов на куски авторы Assault Horizon любят смаковать. Это не постановочные кадры, в игре все так и есть.

Сериал всегда любили за две вещи. Во-первых, Ace Combat всегда давала возможность осознать, принять и излить вовне свою любовь к боевым самолетам. Не нужно быть занудой с военных форумов, чтобы восхититься красотой обводов Су-30 или видами на портовую бухту с высоты птичьего полета. Бои в воздухе, при всей их «аркадности», – совсем не то же, что стрельба в очередном наземном шутере, пусть даже самом фантастическом. Это очень необычный опыт – и именно поэтому интересный. Наконец, в наше время именно авиация вносит решающий вклад в исход любого серьезного конфликта. Как следствие, ощущение важности, масштабности происходящего всегда придавало событиям Ace Combat особенный вес. И тут мы плавно переходим ко второму основному достоинству цикла. Ace Combat любили за умный, тонкий, захватывающий сюжет, ради которого игры, собственно, покупались и проходились. Что мы получили в «вестернизированном» Assault Horizon, сценарий для которого писал слегка именитый американский писатель?

Два слова: тотальный провал. Режиссер проекта, Кадзутоки Коно, не зря отмалчивался, отвечая на вопросы журналистов о сюжете. Только сильно надавив, можно было добиться формального подтверждения: да, будут видеоролики; да, будет история с яркими персонажами, а не просто набор миссий. В западной прессе – так вовсе этот аспект игнорировали; более-менее подробную информацию о завязке Ace Combat: Assault Horizon можно было найти лишь в Famitsu Weekly и в «СИ». Именно японские журналисты выяснили: все начнется в Африке, во время совместной миротворческой миссии НАТО и России, главный злодей – русский по фамилии Марков, а оружие врага – загадочные сверхмощные (но неядерные) бомбы с кодовым названием «Тринити». Один взрыв – и отряд боевых вертолетов НАТО как корова языком слизнула. Западная пресса смаковал другой факт: русские самолеты вторгнутся в небо над Майами; в общем, привет, Modern Warfare или, как съязвили на Eurogamer, Modern Airfare.

Действительно, начинается Ace Combat как раз за здравие. В небе над Майами игра знакомит геймеров с управлением и шокирует: та самая сцена из трейлеров – вовсе не то, чем кажется. В коридорах африканской базы мы знакомимся с главными героями, полуинтерактивно осматриваем помещения, технику – визуально игра действительно впечатляет. Кажется – да, есть у Assault Horizon шанс воспроизвести то, что мы любили, но в реальном мире. Вот только с каждой новой миссией надежда получала коварный удар ножом в печень. Сюжет не хорош или плох, его просто нет.

Изложение истории в Ace Combat целиком скопировано с Modern Warfare или даже, скорее, недавней Medal of Honor: фокус переключается с одного персонажа на другого; вместе с этим меняется и стиль геймплея. Грубо говоря, во время миссии на истребителе вы видите, как пилот союзников был сбит и катапультировался. Для эвакуации вызваны вертолеты – и тут же вы берете на себя управление одним из них. Проблема в том, что рассказывать сюжет при таком динамичном переключении негде и некогда; в итоге, вся африканская часть игры (едва ли не половина) может быть сведена к одному-единственному важному событию, которое легко пересказывается двумя словами! Затем сюжетные ролики и диалоги внезапно появляются в большем количестве, но отпущенное им время сценаристы тратят совершенно бездарно. Например, есть в игре такая трагическая история: девушка всю жизнь летала на бомбардировщике, потом переучилась на ганшип AC-130, но война заставила ее вновь сесть за штурвал B-2. «ОМГ, ДРАМА!», – непременно воскликнут наши самые юные читательницы.

Пройдя игру до конца, я обнаружил в ней ровно одну минуту, достойную вашего внимания, – сценаристы удосужились разъяснить мотивацию главного злодея, Маркова. Спасибо и за это. На другие вопросы (чем, например, Маркова не устроили обширные запасы российского тактического ядерного оружия, на кой черт ему эта «Тринити»?) ответов, увы, нет.

Теперь о хорошем. Новая боевая механика, требующая зайти врагу в хвост и перейти в специальный dogfight-режим,



Не раз и не два вам предложат сражаться прямо между этими небоскребами. Красиво!





СЮЖЕТ, ПЕРСОНАЖИ ГОРАЗДО ЛУЧШЕ В TOM CLANCY'S HAWX, НАД КОТОРОЙ Я ТАК ЕХИДНО ПОСМЕИВАЛСЯ ВСЕГО ЛИШЬ НЕСКОЛЬКО ЛЕТ НАЗАД.

действительно великолепна. Игра стала чертовски зрелищна; в основном, потому, что под ближний бой был написан миллион скриптов формата «погоня за вражеским самолетом между горящих небоскребов». При каждом переходе в dogfight игра подбирает самый подходящий маршрут, и делает вам красиво. Сложность и, я бы сказал, адекватность воздушных боев только возросла. В конце концов, отстреливать точки на экране самонаводящимися ракетами – точно прошлый век, в этом Коно-сан прав. А то, что в ближнем бою управление самолетом частично берет на себя AI,вполне соответствует нынешним трендам в развитии авиации. Летчик принимает решения – машина просчитывает необходимые маневры. В паре последних миссий враги умеют сбрасывать вас со хвоста, и для победы требуются и ловкость, и смекалка, и реакция – заряд адреналина обеспечен. Миссии для вертолетов, бомбардировщика и ганшипа, – конечно, второстепенная часть игры. Так, для разнообразия. Но неплохо. Мне противоракетный маневр по двум шифтам вполне понравился, хотя пуристов слишком простое управление вертолетом слегка напрягло.

И вновь о плохом. В Assault Horizon мало того что отказались от управления союзниками и возможности выбирать одну из нескольких задач внутри миссии. В игре, например, вообще нет брифингов, да и необходимости в них – тоже.

По сути, все события миссии происходят на одном маленьком пятачке. Если «АВАКС» предупреждает о приближающихся истребителях противника – они волшебным образом возникают прямо рядом с вами. Когда вы зачистите весь город от танков и ПВО, одно сообщение по рации – и новая волна врагов тоже возникает прямо под вами. Куда-то двигаться и вообще пользоваться картой нужно разве что в миссии в Москве, да еще в миссии с облетом радарных зон на бомбардировщике. На других картах вы топчетесь на месте – пусть и в сверхзвуковом истребителе.

В итоге, красивые воздушные dogfight-бои – единственное достоинство Ace Combat. Сюжет, персонажи гораздо лучше в Tom Clancy's HAWX, над которой я посмеивался несколько лет назад. Миссии там тоже разнообразнее (пусть и без бомбардировщиков и вертолетов) и уж точно масштабнее. По сути, Ubisoft скопировала игровую механику старых Ace Combat, добавила пару своих фишек, а сюжет поручила литературным неграм Тома Клэнси. А вот Namco Bandai радикально и правильно поменяли механику воздушных боев, но выкинула на помойку все остальные интересные игровые идеи, а сюжет – просто профукала. Я не удивлюсь, к слову, если в оригинальном сценарии нанятого писателя все было написано интересно – вот только в игру попали лишь отдельные, плохо связанные друг с другом, плохо обоснованные, лишенные логики или не самые значимые обрывки. И я не понимаю, почему нельзя было оставить старый, виртуальный мир, оставить масштабность боев и управление союзниками, и просто добавить игре зрелищности. Вот все фанаты Ace Combat недоумевают – почему нет супероружия? В Namco Bandai бубнят – «чтобы игра была более реалистичной». Да, елки-палки, на мой вкус она и раньше (начиная с AC4) была совершенно правдоподобной. А в недавней Ace Combat на PSP был реальный мир, но и супероружие тоже появлялось. Не хватало только одного – вот этого самого красивого ближнего боя. Добавив его, но убрав все остальное, что любили геймеры, Namco Bandai опасно приблизила весь сериал Ace Combat к черте, за которой – закрытие проекта. Верните все как было и сделайте мне Ace Combat 7!

Наверху: В одной изсцен вам предстоит защищать яхту премьер-министра России. О наличии у России президента игра не догадывается.

ОЦЕНКА 5.5



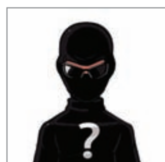








Сборная Германии по футболу, как и в реальной жизни, в Pro Evolution Soccer 2012 является, пожалуй, самой талантливой в мире. Если вы вдруг решитесь на создание собственного клуба в местной «мастер-лиге», обязательно обратите внимание на команду Иоахима Лева – как минимум парочка игроков вам стопроцентно приглянется.



Андрей Загудаев

Pro Evolution Soccer 2012

Все очень изменчиво в этом мире. Еще в середине прошлого десятилетия Синго Такацука вместе со своей студией считался первым и последним гениальным футбольным разработчиком, а его детище – сериал Pro Evolution Soccer – лучшей игрой, посвященной самому популярному виду спорта на планете. Истерию по PES рьяно поддерживали даже зарубежные коллеги: они охотно расписывались в любви к циклу, создавали шутливые и серьезные секты почитателей и не скупились на восторженные эпитеты и высокие оценки в рецензиях. Несколько лет назад, когда мир еще не подавился песнями Джастина Бибера и фильмами Филиппа Янковского, казалось, что футбольный симулятор от Konami, если не вечно, то как минимум до нашей старости, не сдюжит перед закованным в пуленепробиваемый скафандр из лицензий спортивным терминатором от EA Sports. Но времена, простите за банальность, меняются и на смену одним героям приходят другие. Признаем: Pro Evolution Soccer сейчас вчистую уступает FIFA, и несмотря на все старания японских авторов, пропасть между двумя лидерами жанра с каждым годом только увеличивается.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360, PC, PS2, Wii, PSP, 3DS
Жанр:
sports.traditional.simulation
Зарубежный издатель:
Konami
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Konami
Обозреваемая версия:
PS3
Мультиплеер:
versus, co-op, online
Страна происхождения:
Япония

Уже в продаже

Сегодня, наблюдая за пробуксовывающим каждую осень подряд Pro Evolution Soccer, очень модно проводить параллели между командой разработчиков, возглавляемой Такацукой, и сборной Англии по футболу. Дружина имени его королевского высочества очень давно (если быть точным, с 1966 года, когда англичане стали чемпионами мира в родных стенах) ничего не выигрывала на международной арене, но при этом перед каждым большим турниром сборную «Трех Львов» (прозвище команды) причисляют в разряд главных фаворитов. Похожая ситуация складывается и в преддверии каждого нового релиза Pro Evolution Soccer. Своеобразным гимном этой слепой вере принято считать песню This Time We'll Get It Right, записанную британскими футболистами в далеком 1982 году на легендарной «битловской» студии Abbey Road. Ссылку на музыкальную композицию коллеги с IGN.com очень метко вставили в рецензию на Pro Evolution Soccer 2012, прозрачно намекая Такацуке-сану, что пора бы уже не обнадеживать фанатов обещаниями, а вывести сериал на прежний высочайший уровень.

Несмотря на все клятвы пересобрать игру заново, напрашивающейся революции в очередной раз не случилось. Pro Evolution Soccer 2012, как и предыдущие выпуски сериала, построен по эволюционным канонам и вряд ли способен по-хорошему шокировать даже самых дотошных почитателей цикла. Все важнейшие в этом году изменения произошли непосредственно на виртуальном газоне и игра, кажется, снова начала обретать былую легкость. Для начала объясним, что к чему: самым уязвимым местом прошлых частей PES был глупый AI и корявенькая, да к тому же довольно тягучая, анимация, поэтому компьютерные болванчики думали и вели себя на поле не как многомиллионные суперзвезды, а как деревянные солдаты Урфина Джюса. В PES 2012 разработчики решили избавиться от этих заусенцев и в целом справились с задачей. AI, правда, остался таким же скучным (особенно это заметно в моем любимом режиме Become a Legend), но теперь, слава Богу, появилась возможность руководить командными действиями без оглядки на компьютерный интеллект. При помощи правого аналогового рычажка отныне можно отдавать приказы не владеющим мячом во время атаки партнерам. Это позволяет не только эффективнее использовать свободные зоны в оборонительных порядках соперника, но и вычерчивать геометрически идеальные комбинации в центре поля, изображая игру порхающих профессоров из испанской «Барселоны».

Подобно знаменитому герою кинофильма «Форрест Гамп», местные футболисты, словно избавившись от искусственных протезов, теперь легки в управлении и вполне способны на настоящие подвиги. Прототип Криштиану Роналду в PES 2012 так же мощно бьет штрафные и шустро финтит ногами, Хави без труда молниеносно меняет направление атаки одной передачей, а Лионель Месси раз за разом совершает крейсерские ножевые проходы сквозь защитников. Отдельно разработчиков стоит похвалить за изменения в игре голкиперов: стражи

ворот теперь не напоминают непробиваемые стены из прошлых игр, а довольно часто совершают вполне человеческие ошибки в зависимости от собственных способностей. К тому же арсенал их приемов стал существенно богаче.
В PES 2012, видимо, насмотревшись патриотических американских спортивных картин с красивой музыкой, Такацука и его коллеги решили добавить драматизма главной жемчужине игры – режиму Become a Legend. Здесь, как и прежде, вы берете под свое руководство неизвестного футболиста и через пот и кровь тренировок, выставочных встреч и изнурительных многоматчевых турниров выпиливаете из него первоклассного спортсмена. Обставлены эти спортивные путешествия с размахом голливудских картин категории B – большинство событий происходит не на поле, а за его пределами, где вашему подопечному предстоит постоянно решать какие-то проблемы в разговорах с разными людьми: футбольными агентами, тренерами, владельцами клубов и, конечно, назойливой прессой. Мешает поверить во весь этот футбольный спектакль, разворачивающийся на ваших глазах, только одно обстоятельство – безголовый AI. Коллеги по команде, стоит вам впервые оказаться в основном составе, сразу же бросают играть, перекладывая всю ответственность на хрупкие плечи новичка, а тренеры нередко огрызаются даже после сверхуспешных поединков – дескать, надо не только голы забивать, но и в оборону возвращаться. Поэтому после нескольких подобных фортелей желание продолжать погоню за славой быстро улетучивается.
Остальные нововведения, вследствие их миниатюрности, впору подавать к столу отдельным списком, как делают составители разного рода патчей или фиксов. Во-первых, в Konami наконец-то подправили мультиплеер. До «фифовского» изобилия режимов и стабильности еще, конечно далеко, но, по крайней мере, игра не вылетает с завидной регулярностью, как это было в прошлых выпусках. Во-вторых, японский издатель до сих пор обладает эксклюзивной (особенный предмет для гордости) лицензией на два самых главных клубных футбольных турнира на планете – Лигу Чемпионов и Кубок Либертадорес. Оба воссозданы в PES 2012 с ювелирной точностью, поэтому, если ЦСКА или «Зенит» неудачно выступят в настоящем турнире, у российских болельщиков есть реальный шанс без труда переиграть соревнование и привести любимый клуб к победе.
Сравнивая эволюцию Pro Evolution Soccer и FIFA, хочется обвинить в японскую студию в халатности и разгильдяйстве. Ведь их американские коллеги за календарный год успевают (так, по крайней мере, кажется со стороны) сделать в два, а то и в три раза больше. Такацука и его банда, несмотря на ухудшившиеся оценки игры и резкую


Самым красивым футболистом столичного «ЦСКА» в PES 2012 предсказуемо является Кейске Хонда. В Konami всегда трепетно относились к воссозданию японских спортсменов в собственной игре.

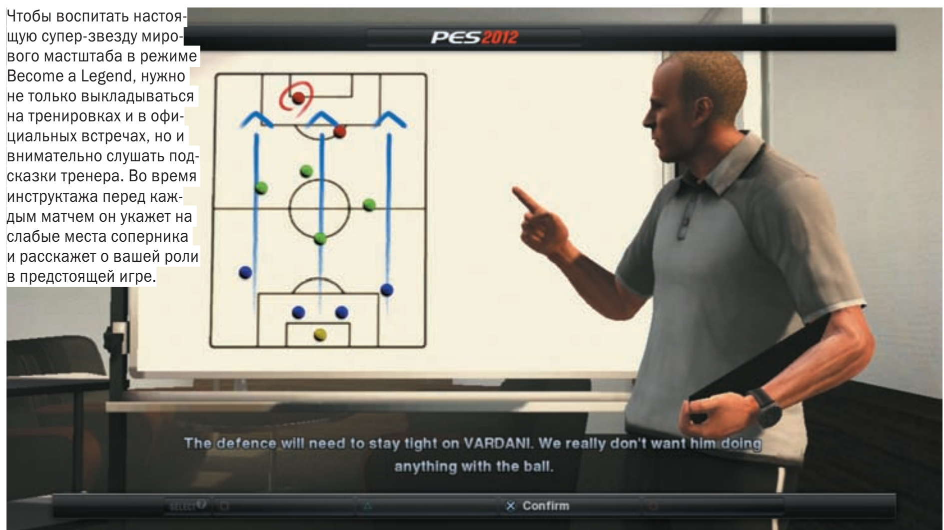
ПОДОБНО ГЕРОЮ КИНОФИЛЬМА «ФОРРЕСТ ГАМП» МЕСТНЫЕ ФУТБОЛИСТЫ СЛОВНО ИЗБАВИЛИСЬ ОТ ИСКУССТВЕННЫХ ПРОТЕЗОВ И ТЕПЕРЬ ЛЕГКИ В УПРАВЛЕНИИ.



Вверху: В Pro Evolution Soccer 2012 вдобавок к основным нововведениям, был слегка переделан режим тренировки. Внутри него: набор простеньких футбольных дисциплин – штрафные удары, пенальти, «змейка» для отработки дриблинга, – которые помогут новичкам быстрее освоить азы игры.

критику, пока не спешат изменять своей верной стратегии. В каждом интервью японцы обещают, что в следующем PES будет «беспрецедентный уровень контроля» и что он станет «новой эрой в жанре футбольных симуляторов». Если несколько лет назад подобные слова из уст столь уважаемых людей воспринимались, как надежда на светлое будущее, то сегодня они все чаще становятся поводом для злых шуток и ехидных улыбок. В Konami, кажется, не могут понять элементарных вещей: что вместе с переходом на нынешнее поколение консолей изменились и сами геймеры – устраивать поединки с настоящими людьми в онлайне теперь намного интереснее, чем проходить в очередной раз какую-нибудь «мастер лигу». Пока Такацука не улавливает внешних колебаний, Pro Evolution Soccer из исключительной игры все сильнее превращается в заурядную. Это, впрочем, не так сильно отражается на качестве – PES все такой же, очень хороший футбольный симулятор, правда, застрявший в своем развитии где-то в середине нулевых. Если бы сейчас на дворе был 2005 год, игра бы получила высочайший балл. Но за последнюю пятилетку слишком многое изменилось, поэтому свежий Pro Evolution Soccer, к моему глубокому сожалению, можно рекомендовать лишь ярым поклонникам сериала, которые, я надеюсь, до сих пор безудержно верят в скорое перерождение своего кумира.

ОЦЕНКА 7.5



Чтобы воспитать настоящую супер-звезду мирового масштаба в режиме Become a Legend, нужно не только выкладываться на тренировках и в официальных встречах, но и внимательно слушать подсказки тренера. Во время инструктажа перед каждым матчем он укажет на слабые места соперника и расскажет о вашей роли в предстоящей игре.



Евгений
Закиров

Uncharted 3: Drake's Deception

Крайне редко встречаются видеоигры, которые не просто развивают жанр, заставляют его двигаться в новом направлении, но создают образец для подражания для всей игровой индустрии. Причем словосочетание «недостижимый идеал» в данном случае, наверное, даже принижает достоинства Uncharted 3. Я просто не могу назвать конкурентов, видеоигры, которые смогли бы приблизиться к результатам трудов Naughty Dog. В этом году мы уже неоднократно писали о том, что эксклюзивы для PS3 – это повод для гордости. И вот среди них есть сериал, на который следовало бы ориентироваться всем остальным. Теперь это совершенно ясно.



Первое и самое главное: в успехе третьего выпуска Uncharted никто не сомневался. Просто поразительно, как у Naughty Dog все еще находятся идеи для приключенческой игры, которая начинала с очевидных заимствований и имела множество провисаний там и тут. Приятно, что они находят силы искать новые решения, и, кажется, ничто не может ограничить полет их фантазии. Знаете ведь, как бывает: задумаешь что-то, но тут же сталкиваешься с очевидными трудностями. А тут все по-другому. Любую свою задумку разработчики реализуют на недосягаемом уровне, всегда находят, чем удивить игрока. И при всем это игра не выглядит как аттракцион, как набор эффектных сцен или динамичных эпизодов со стрельбой. Uncharted – это произведение искусства в полном смысле этих слов. Причем совершенно неважен тот факт, что ориентир в данном случае выбран максимально приближенный. Да, это в некотором роде кино. Но дорогое кино. Красивое. Интересное. Увлекательное. Оно оперирует всеми жанровыми наработками, и все равно производит удивительное впечатление – это кино хочется пересматривать снова и снова. Герои вызывают симпатию, вместе с ними переживаешь трагические моменты. Все здесь – от выбранного ракурса до правильно выведенной драматургии – представлено в совершенном виде, и поэтому происходящему на экране веришь уже с первого кадра. Ведь что самое смешное: третья часть начинается не с каких-нибудь захватывающих дух сцен и всего такого. Она начинается с диалога. Но игрока это не смущает, потому что правильно поставленный диалог может сообщить и впечатлить куда больше, чем взрывы, катастрофы и падения самолетов.

При этом важно заметить, что это ни в коем случае не выжатая по последней капле похвала графике. Да, визуально третий выпуск безупречен, но кичиться только этим было бы крайне глупо. В миллионе других игр можно встретить превосходно нарисованную пустыню (хотя...), джунгли и что-либо еще. В общем, достойную графику. Тут это не самоцель и даже не инструмент, а простая необходимость, нужная для того, чтобы не вызывать лишних сомнений, чтобы не создавать дополнительные условности. Uncharted 3 не имеет смысла разбирать на составляющие. Вот здесь, скажем, эпизод с дракой в пабе, где Натан Дрейк демонстрирует умения отбиваться от английских фанатов не хуже Бэтмана из Arkam City. Удар, контратака, захват, удар сковородой

Текст и звук на русском языке

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation 3
Зарубежный издатель: SCEE
Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлаб»
Разработчик: Naughty Dog
Обозреваемая версия: PlayStation 3
Мультиплеер: co-op/vs, online
Страна происхождения: США

Уже в продаже


Каждый интерьер обставлен с каким-то маниакальным вниманием к мелочам.

ДА, ЭТО В НЕКОТОРОМ РОДЕ КИНО. НО ДОРОГОЕ КИНО. КРАСИВОЕ. ИНТЕРЕСНОЕ. УВЛЕКАТЕЛЬНОЕ.

по голове, если она оказалась рядом, или кастрюлей, или просто башкой о барную стойку. А вот воспоминания из прошлого главного героя, где ни драться, ни стрелять не дают – надо только лазать по карнизам и выслеживать цель. Тут вопрос не в том, какие приемы используют разработчики, чтобы заставить игрока сказать «Вааааy!» при виде панорамы с тонущим кораблем, а в том, как они грамотно сочетают одно с другим, не нарушая повествовани и при этом не заставляя скучать у экрана.

По насыщенности контента, содержания, мне сложно привести пример второго такого интерактивного приключения. Naughty Dog наигрались с перестрелками и поняли, что разбавлять геймплей за их счет глупо – лучше давать их точечно, а само количество сократить, либо разбавить экшн-сценами. Благодаря этому удалось избежать «постановочности», камерности действия. Удалось добиться плавного повествования. Разделение «на главы» больше не кажется попыткой замаскировать традиционную разбивку на уровни, потому что в первую очередь любой игрок следит за сюжетом, за персонажами, развитием отношений между ними. Подхватывает шутки («Только ты мой найти джунгли посреди Франции!»), внимательно слушает диалоги, удивляется лихим поворотам в сюжете, постоянно гадает, что будет дальше. И не может предугадать, потому что разработчики не мыслят шаблонами. Я повторюсь, но здесь это просто необходимо: любая задумка авторов нашла свою реализацию, и именно по такой схеме работает Naughty Dog. Чудес, конечно, не бывает. Но не бывает и непреодолимых преград. И в этом смысле симбиоз творческой мысли и технической подкованности разработчиков не перестает удивлять до финальных титров.

Понятно, что большинство игровых ситуаций заранее просчитаны, и что игрока, по сути, ведут по запланированному пути. Если это драка, большая заварушка, то действия Дрейка выполняются на чистой интуиции, а

Старый враг у Салли и Дрейка общий – бабушка, которая любит сквернословить.

Мультиплеер

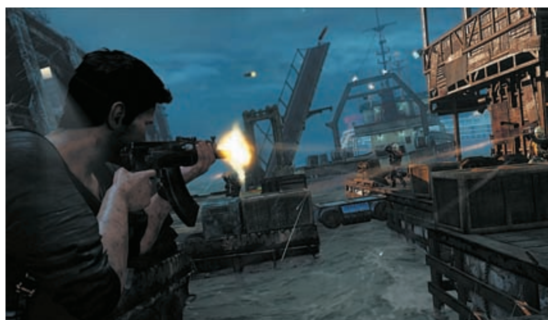
По большому счету, все многопользовательские режимы в Uncharted 3 представляют собой различные вариации на тему Deathmatch: командные, парный, один против всех и так далее. Правда, в одном из них предлагается воровать сокровища и пытаться вернуть их на собственную базу. Есть также набор миссий для совместного прохождения, но тут тоже не все прозрачно. По сути, наибольшей популярностью пользуется местный аналог режима Horde из Gears of War. Непосредственно миссии лучше все-таки проходить с друзьями, потому что матчмейкинг как-то очень неохотно подхватывает желающих поиграть из сети. При этом в остальном он не вызывает нареканий. Ни разу во время тестирования мультиплеера не появилось сообщение о том, что, мол, сервер занят или соединение потеряно – все работает как часы. Правда, кнопки «отключить чат» в главном меню пока не придумали. Это обидно: иной раз бывает, что игроки с тегом RUS в лобби молчат, а как начнется перестрелка – так сразу строят трехэтажные матерные конструкции. Прямо хоть звук выключай.


Прежде чем стрелять в противников, лучше десять раз подумать. Многие моменты можно пройти бесшумно, устраняя противников втихаря, не привлекая внимания. Это сложно, да. Но это лучше, чем еще одна перестрелка на полчаса.



NAUGHTY DOG НАИГРАЛИСЬ С ПЕРЕСТРЕЛКАМИ И ПОНЯЛИ, ЧТО РАЗБАВЛЯТЬ ГЕЙМПЛЕЙ ЗА ИХ СЧЕТ ГЛУПО.

она почему-то абсолютно всегда оказывается предугаданной авторами. Если это исследование руин какого-нибудь замка, то тут пятьдесят на пятьдесят. Значительную часть времени главного героя будут заставлять скакать туда-сюда точно обезьяну, пытаясь нащупать какой-нибудь уступ, который позволит запрыгнуть повыше и активировать вот тот механизм на втором этаже и опустить вторую люстру. Затем придется думать над решением головоломок. Они встречаются самые разные: акробатические (добраться до вон той фигни на стене), на смекалку (соотнести рисунок в записной книжке героя с узорами на полу и правильно подвинуть статуи). Само по себе исследование локаций всегда крайне увлекательно, и здесь есть сразу несколько моментов, на которые стоит обратить внимание. Во-первых, это роль искателя приключений (кладоискателя, как написано на коробке с игрой, но, по-моему, это звучит несколько унизительно, что ли), которая в нужной атмосфере заставляет вспомнить любимые фильмы детства. Скажем, про того же Индиану Джонса. Ведь недаром в одном из рекламных трейлеров показывают играющего Харрисона Форда! Вот она, смена поколений, вот они, вроде как археологические работы, которые в конечном счете заканчиваются все одинаково – либо бегством, либо получением ответов на давно мучившие человечество вопросы, а то и просто эффектно представленной перестрелкой. Тут на первый план выходит само копание в истории. То, как убедительно герои рассуждают о мифах, легендах, каких-то исторических фактах и прочем. То, как Салли спрашивает у Дрейка, мол, что это перед нами, и как главный герой в двух предложениях выдает ему справку и об архитектуре, и о культуре того народа и того времени. А иногда просто отшучивается, причем бывает, что не к месту – и сам понимает это, и игрок это чувствует.


Вверху: Перестрелки стали динамичнее и разнообразнее. Плюс, появилась возможность подойти к противнику и сломать ему челюсть могучим кулаком.

Примечательно, что однопользовательский режим не является единственным достоинством Uncharted 3. Мы привыкли к тому, что приключенческим играм мультиплеер не сильно нужен просто потому, что не видели достойного результата ранее. Однако опыт второй части показал, что достаточно просто выработать механику и не пытаться сделать второй Modern Warfare, чтобы привлечь внимание аудитории. Что в итоге? Посмотрите на актуальные анонсы или на тот же репортаж с EA Showcase: мультиплеер стали внедрять даже в проекты, в которых раньше это было



крайне сложно себе представить. Скажем, в тот же Mass Effect 3. Рискну предположить, что индустрии был нужен пример, некий эталон, что убедило бы разработчиков работать и в этом направлении тоже. Вместе с тем, в третьем выпуске Uncharted многопользовательский режим предстает в более значительном, расширенном варианте. По сути, купивший


В третьей части появятся многие знакомые герои. Некоторые из них, впрочем, играют скорее эпизодические роли.







игру человек может начать сразу с онлайн-перестрелок с друзьями или с выполнения миссий. Я не буду подробно рассказывать об этом в рамках обзора – пожалуй, сетевым режимам стоит уделить несколько страниц отдельно в следующем номере - поэтому лишь подчеркну важный момент. И сингл, и кооп, и тот же десматч – это самодостаточные режимы игры, каждый из которых вылизан буквально до блеска и на сто процентов выполняет возложенные на него обязанности. Правда, с сюжетной частью все как-то проще. Она не нуждается в проверке временем, нет необходимости искать какие-то недочеты в балансе. По большому счету, оценку можно выставлять уже по ней. Все остальное, пускай и значимое, но все-таки дополнение.

Вверху: Перестрелок в игре достаточно, но они стали разнообразнее и динамичнее.

После выхода Uncharted 3 остается только один вопрос: имеет ли смысл развивать сериал дальше или лучше остановиться на достигнутом и не пытаться прыгнуть выше головы. В том, что у разработчиков это получится, я ни секунды не сомневаюсь. Просто трилогия – это идеальный формат, в котором прослеживается развитие концепции и виден конечный результат. Понятно, что мы привыкли к Дрейку, Салли, Хлои и всем остальным. Смысл в том, что боишься увидеть, как идеи Naughty Dog иссякнут. Понятно и то, что на сегодняшний день это важнейший эксклюзив для PS3. Произведение искусства от мира видеоигр, в котором собраны и отполированы до блеска все выдающиеся достижения игровой индустрии. Drake's Deception должна служить ориентиром, чем-то вроде маяка для тех, кто не уверен в своих силах и боится воплощать свои мечты. Собственно, в том и смысл Дрейка как главного героя – смелого, решительного человека, который преодолевает любые препятствия ради своих надежд, мечтаний и иллюзий.



Боевая система похожа на ту, что представлена в Batman: Arkham City. Но менее суматошная и более… правдоподобная.

ОЦЕНКА 10



Субтитры на русском языке



Евгений Закиров

Forza Motorsport 4

Forza Motorsport прошла тяжелый путь развития до серьезного симулятора. Однако это не стало последней остановкой для теперь уже единственного эксклюзивного гоночного сериала на Xbox 360. Конечная – это выполнение функции услады автомобильного фетишизма. То есть тот случай, когда смотреть интереснее, чем трогать.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox 360
Жанр: racing
Зарубежный издатель: Microsoft
Российский дистрибьютор: Microsoft
Разработчик: Turn 10
Обозреваемая версия: Xbox 360
Мультиплеер: vs, local/online
Страна происхождения: США

Уже в продаже



Если раньше в этом еще можно было сомневаться, то четвертый выпуск Forza Motorsport расставляет все точки. Какие они – фанаты консольных гоночных симуляторов? Так ли им интересна возможность подключить дорогостоящий руль, почувствовать кочку, малейшую неровность дороги? Или душа трепещет уже от списка представленных в игре машин? Вокруг чего возводить культ? Есть ли разница между аудиториями GT и FM? Спустя много лет Turn 10 наконец-то решили, что есть – и настолько очевидная, что непонятно, как не заметили раньше.

Соревноваться с Gran Turismo 5 – сложно и в какой-то степени даже глупо. Бессмысленно. В конце концов, это вопрос не столько вкусовых предпочтений и обширного багажа автолюбительских знаний, сколько «политики». И как всегда бывает в таких случаях, комфортнее других чувствуют себя те, кому плевать на эксклюзивность, у кого дома есть две актуальные домашние платформы и кто может позволить себе скупать все, что выходит в отдельно взятом жанре. Однако Turn 10 выбрали необычную, хотя и на сто процентов оправдавшую себя тактику, которая позволяет дистанцироваться от гонки вооружений, но при этом все равно заполучить первые места в важных номинациях при подведении итогов года. Скажем, за самый лучший (и подробный) рассказ об авто. Или за превосходно вылепленные модели… авто. Или за реалистичное поведение, кхм, авто на трассе. И плевать на то, что трассы «так себе» – они в конкурсной программе, допустим, не участвуют. Зато все, что касается машин, сделано с такой дотошностью и любовью, что пройти мимо не смогут даже те, кому все эти автосимы никогда не нравились.

Раньше я говорил, что Forza Motorsport – это идеальная игра для тех, кто читает Top Gear, смотрит Top Gear, но при этом не умеет водить и даже не задумывается о том, чтобы купить машину. Я и представить не мог, что это суждение оправдается таким простым способом. Одна из ключевых особенностей четвертого выпуска заключается как раз



Ситуации, когда машины «толпятся» у поворота, встречаются и в FM4, но крайне редко.

Kinect и голова

По сути, все функции, так или иначе связанные с использованием Kinect (head tracking, например) – это лишь рекламный ход и одновременно оправдание выносу на обложке. По-хорошему, меньше всего FM4 нужна поддержка чудо-сенсора. Microsoft стоило задуматься о создании полноценного «руля», контроллера для увлеченных геймеров. Рули в изобилии представлены на PS3, но на Xbox 360 с этим гораздо сложнее – можно, конечно, использовать старый беспроводной, но он «уже не торт». А ничего нового, даже от сторонних производителей, за последний год так и не вышло.

в тесном сотрудничестве с Top Gear, которое помимо всего прочего включает разъяснения за авторством Джереми Кларксона (и озвученные им же). Все верно: не пять новых трасс, не возможность импортировать данные из третьего выпуска, и уж точно не доведенный до сияющего совершенства режим раскрасок автомобилей вручную. Хотя, наверное, на использование старых сейвов все-таки стоит обратить внимание.

Дело в том, что при первом запуске четвертая часть сильно напоминает дополнение, которое должно было быть названо Forza Motorsport 3.5. Автопарк практически тот же, но визуально существенно преобразившийся. Трассы тоже. Вообще, все остальное, что уже было в предыдущих выпусках, претерпело минимальные изменения. Кроме, пожалуй, карьерного режима, но это объясняется очень просто. Если вы считаете себя счастью лояльной сериалу аудитории и бережно храните на жестком диске сейв от предыдущего выпуска, то он послужит поводом выдать вам награду в виде какой-нибудь крутой тачки (или нескольких, зависит от уровня и статуса), которую при обычном раскладе так просто заполучить было бы нельзя. Пришлось бы накручивать круги по одним и тем же дорогам, сидя в одном и том же авто, а на бумажке составлять план: сколько проехать, какая прибыль, сколько уйдет. Здесь этого нет. Здесь прекрасно понимают, что карьерный режим навсегда останется центром гоночной игры. Что его не надо упрощать – это уже давно возложено на тонкую настройку уровня сложности. Напротив, карьерный режим надо расширять, надо вносить в него разнообразие не идиотскими вариациями заездов, но предоставляя возможность использовать авто разных классов. Чтобы та самая «лояльная аудитория» не была вынуждена заново проходить путь из грязи в князи. Чтобы новые игроки не заскучали после первого же часа, а вместо этого отправились бы тратить виртуальные деньги на местном аукционе. И чтобы самые щедрые из них покупали в Marketplace токены, которые потом обменивали бы на безумно дорогие автомобили.



Выбор машин невероятный – коллекционерам (виртуальным) будет, где развернуться.

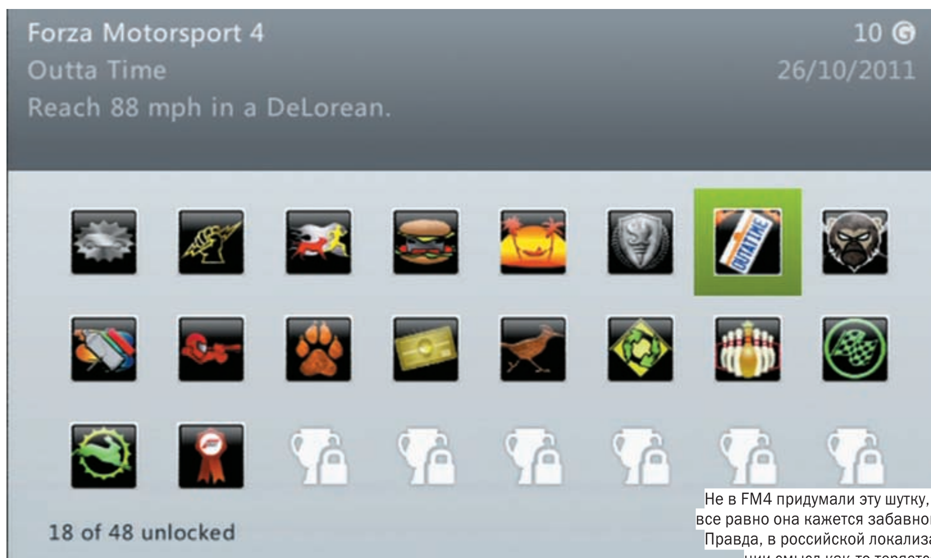
FORZA MOTORSPORT – ЭТО ИДЕАЛЬНАЯ ИГРА ДЛЯ ТЕХ, КТО ЧИТАЕТ TOP GEAR, СМОТРИТ TOP GEAR, НО ПРИ ЭТОМ НЕ УМЕЕТ ВОДИТЬ И ДАЖЕ НЕ ЗАДУМЫВАЕТСЯ О ТОМ, ЧТОБЫ КУПИТЬ МАШИНУ.

Притом что выглядит это ну очень просто: вот карта мира, вот на ней размечены, условно, «локации». Карьерный режим разбит на несколько серий состязаний, в каждой около десяти заездов. Перед каждым заездом предлагается выбор, по каким именно правилам играть, какие машины будут принимать участие. Вот и все. Никаких сложных меню и необходимости копаться во внутренностях автомобиля, чтобы соответствовать требованиям (в случае чего игра сама мягко намекнет на то, что неплохо было бы авто проапгрейдить, и что стоить это будет столько-то нематериальных денег). Правда, есть одно дополнительное условие, которое в конечном счете может оказаться решающим. Разные заезды – разные награды. В FM действует двойная система накопления опыта: первая засчитывается в копилку самого игрока (что повышает уровень его водительских талантов), вторая отражается на любви к определенному бренду (за что полагаются классные подарки).



Вверху: Самое смешное, что пустые зрительские места смотрятся лучше. Люди в FM4 даже не картонные, а какие-то… призрачные, что ли.

Разумеется, основной режим отнимет массу времени. Но вряд ли возникнут какие-нибудь сложности с его прохождением. Следуя последней моде (которая достигла наивысшей точки развития в Dirt 3), FM4, при должном желании, можно упростить до схемы «машина едет – игрок поворачивает». Настраивается, буквально, все. Во второй части многие считали читерским использование зеленой линии разметки, теперь ее можно попросту отключить – зачем она, если есть система автоматического торможения на поворотах? Такая же, кстати, жульническая, как и в Dirt 3. Ее можно (точнее, нужно) сразу отключить. Вообще, в настройки уровня сложности следует залезть первым делом, иначе FM4 может показаться кукольной, неправдоподобной пародией на серьезные гонки. Своего рода диорамой. Детской игрушкой. Впрочем, и это часть общего замысла, смысл которого заключается примерно в следующем: перед нами не испытание для виртуальных гонщиков, не самая хардкорная игра в жанре, но что-то такое, что объединяет всех ценителей современного и не очень быстрого авто, неважно кем они на самом деле являются (и кем себя считают) – крутыми экспертами или подписчиками журнала Top Gear. Да хоть читателями журналов «Форсаж» и



Не в FM4 придумали эту шутку, и все равно она кажется забавной. Правда, в российской локализации смысл как-то теряется.



ХОТИТЕ ПОЛУЧИТЬ ИСЧЕРПЫВАЮЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ПРЕДСТАВЛЕННОЙ МОДЕЛИ – ДЖЕРЕМИ КЛАРКСОН РАССКАЖЕТ.

«Тюнинг Автомобилей», на самом деле. Главное, чтобы «форца» служила своего рода местом встречи энтузиастов. Клубом, если хотите.

Ради чего стоит играть в FM4? Каждый, наверное, начинает по-разному, но неизменно приходит к одному и тому же – к точнейшему до какой-то маниакальной тщательности воссозданию машин в виртуальном гараже. Их интересно просто собирать, потому что автопарк тут, кроме шуток, огромный. А чтобы он стал еще больше, придется установить пару гигабайт со второго диска. И это притом, что каждый месяц он будет пополняться! Все собранные машины можно фотографировать хоть в стартовом меню, хоть во время непосредственно заезда. Ими можно обмениваться с другими игроками, продавать их, отдавать в общее пользование в рамках клуба (что-то вроде клана), раскрашивать, менять внутренности, настраивать внутренности, сохранять настройки и раскраски в разных вариациях, обмениваться уже ими… В общем, перечислять то, как именно можно взаимодействовать с доставшимися в распоряжение автомобилями можно долго. Это примерно так же утомительно, как и пересказывать списком «что можно сделать» в какомнибудь Saints Row.

Но самое главное – на машины можно просто смотреть. Казалось бы, эка невидаль, модель виртуальной тачки на большом экране! Но Turn 10 смогли обставить это так, чтобы возможность просто смотреть на потрясающие, изумительно красивые, реалистичные модели автомобилей вызывала щенячий восторг. Следующий шаг – позволить прикоснуться к ним. И это предугадали. Неважно, есть у вас дома Kinect или нет, вы можете зайти в режим Autovista и не просто обойти машину со всех сторон, разглядеть все детали, посмотреть разные цветовые схемы и все в таком духе. Позволяется все: можно открыть двери, сесть в салон, открыть капот и так далее. С Kinect, понятно дело, все выглядит несколько иначе, потому что игрок выполняет все эти действия движениями рук, и вроде как создается иллюзия взаимодействия. Но поверьте, даже используя джойпад, в Autovista захочется проводить часы, а то и дни.

И последнее: в Autovista не просто показывают машины, но и рассказывают о них. Хотите получить исчерпывающие сведения о представленной модели – Джереми Кларксон расскажет. Заинтересовало что-то конкретное? В Forza Motorsport 4 расскажут подробно про любую более-менее значимую деталь. Таким образом, у игры появляется еще одна функция, которую очень сложно назвать «дополнительной» – выходит, что она основная, главная, просто не сразу это понимаешь. Эта функция – быть визуальной энциклопедией современного автопрома. Такой дорогостоящей книгой с иллюстрациями, альбомом, который помимо всего прочего позволяет сесть в салон, надавить на педаль газа и промчаться на гоночном болиде по тестовой трассе Top Gear. FM4 играет на эмоциях автолюбителей как ни одна другая современная видеоигра как раз за счет таких нюансов. Примерно тем же в свое время цепляла Gran Turismo. Однако сейчас «рекреативная» функция в японском сериале, чего уж скрывать, постепенно отходит на второй план. Западный конкурент подхватил знамя и начал победное шествие. Понятно, что второй раз этот трюк не пройдет. Но ничто не мешает радоваться победе сегодня!

ОЦЕНКА 9.0

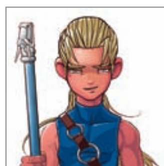
Вверху: Новые световые эффекты иногда, буквально, ослепляют. И это сильно мешает!

Внизу: В режиме Autovista можно сидеть сутками – это как огромная иллюстрированная энциклопедия автопрома, только круче.



РЕЦЕНЗИЯ

НА ПОЛКАХ



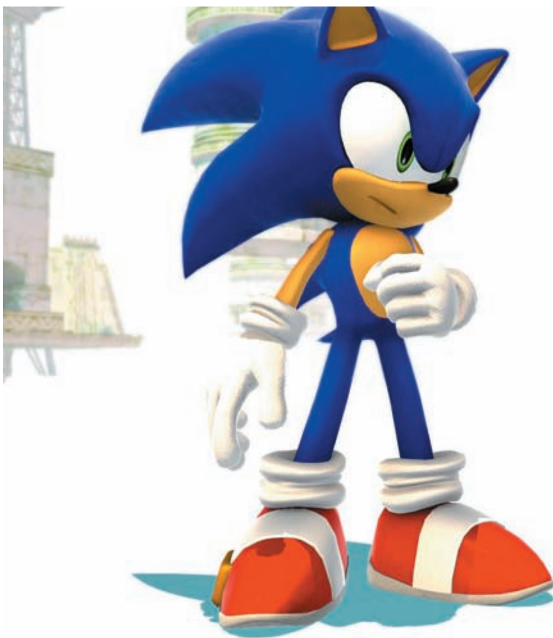
Сергей Цилюрик

PC
PS3
XBOX 360

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action.platform
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Sega, Devil's Details
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Япония

Уже в продаже





Sonic Generations

В обзоре прошлогодней Sonic Colours я упоминал «цикл Соника» – чередование воодушевления фанатов после анонса каждой следующей части и горького разочарования после ее релиза. Настал, наконец-то, на нашей улице праздник: порочный круг разорван. Новый «Соник» действительно хорош.

Sonic Generations, в принципе, и создавался-то, чтобы всем угодить. Рецепт всеобщей любви прост: достаточно уместить в одну игру сразу двух синих ежей. Одного – современного, постоянно красующегося и сыплющего шуточками налево и направо; другого – классического, пузатого и вечно молчащего. Сопроводить их соответствующим геймплеем: у нового Соника – чередующиеся углы камеры, автонаведение на врагов и скольжение по рельсам; у старого – неизменно двумерная перспектива, а из способностей – исключительно прыжки





Справа: Если включить подсказки, то перед каждой пропастью обнаружится предупреждающий знак. Приятно видеть, что об этом приятнейшем нововведении Sonic Colours не забыли.

и разгон с места. Ингредиенты добавляются в равных пропорциях: один уровень – одному Сонику, другой – другому. Никто не уйдет обиженным!

Ну, разве что кто-то посчитает, что классической эпохе не уделено должного внимания в плане выбора этапов. Список зон, рассмотренный мной в превью Sonic Generations, оказался верным: здесь действительно всего три уровня из 16-битной эры против шести «современных». Жаль – ведь здешние римейки Chemical Plant и Sky Sanctuary поистине бесподобны!

Впрочем, чего греха таить: практически все уровни в Sonic Generations хороши. Даже те, что проходятся новым Соником. В Unleashed и Colours толковые этапы перемежались с откровенно убогими; в Generations же полноценных уровней всего не так много (в каждой из девяти зон всего по два акта), зато те, что есть, вылизаны до блеска: на них есть и головокружительно быстрые участки, и места, требующие осторожного платформинга, и, что немаловажно, полно развилок. Есть, конечно, и более слабые зоны – например, Crisis City, выходец из худшей игры сериала, или неплохая, но чрезмерно затянутая Planet Wisp.

Помимо 18 актов, обязательных для прохождения, есть еще и 90 опциональных испытаний (из них нужно пройти лишь 9 на выбор – по одному на каждую зону, а остальные – по желанию). В них разработчики проявили больше фантазии, добившись при этом переменных успехов: некоторые задания действительно любопытны, некоторые – откровенно плохи, но большая часть – ни рыба ни мясо. Во многом – потому что собственно испытания там не чувствуется: если суть миссии – в том, чтобы добежать до финиша, и это можно с легкостью сделать за минуту, то ограничение в десять минут в принципе не может служить преградой. Зато эти миссии разнообразны: старый Соник встретится с



Некоторые испытания могут похвастаться слегка измененными декорациями. Ночные Green Hill и Sky Sanctuary? Да, пожалуйста!

Про PC-версию

Анонс выхода Sonic Generations на Windows Sega отчего-то откладывала до последнего – он опередил релиз игры на какие-то три недели. Портированием занималась малоизвестная студия Devil's Details, и итог практически неотличим от взятой за основу версии для Xbox: ачивменты на месте благодаря интеграции Steamworks, а управление основывается на Xbox-контроллере (даже не думайте играть в «Соника» на клавиатуре!). Порт, конечно, неидеальный – у меня одна из миссий постоянно зависает, а при выборе Online Mode игра вылетает с ошибкой – но в целом приличный. Особенно если учесть его изначально низкую цену (а ведь по предзаказу к Generations бесплатно прилагались еще и Sonic 3D Blast с Sonic 3 & Knuckles).

гигантскими монстрами и испробует разные щиты из Sonic 3, новый – научится бесконечно долго ускоряться и работать в паре с каждым из своих многочисленных друзей. Это не всех обрадует – но ведь эти задания необязательны, и можно со спокойной душой плевать на их выполнение. И это замечательно! Меня всегда раздражала необходимость проходить дурацкие бонус-уровни для сбора всех изумрудов – здесь этим не нужно заниматься. Тут вообще нет бонус-уровней! Четыре изумруда Соник получает по сюжету, еще три – в дуэлях с металлическим Соником, Шэдоу и Сильвером. Быстро и безболезненно.

К Generations неприменима главная претензия в адрес Sonic the Hedgehog 4: Episode 1, а именно отсутствие собственного лица. Generations – не самостоятельная игра, не новая номерная часть сериала, а подарок фанатам к 20-летию синего ежа, целиком и полностью состоящий из фансервиса.

Это не значит, впрочем, что Generations лишена недостатков. Она коротка и едва ли не по-казуальному проста – ее можно с легкостью пробежать за вечер, попутно собрав половину ачивментов, а еще за день добить опциональные испытания. Ощущается острая нехватка боссов, а те, что есть, не представляют вообще никакой угрозы, отчего победа над ними удовлетворения не приносит. Главная трудность в битвах с большинством из них заключается в самой механике боя – он проходит на бегу, и сражаться поэтому приходится больше с управлением.

Есть и другие проблемы с геймплеем – и они касаются, конечно же, нового Соника. Автоматическое наведение на врагов работает далеко не всегда, а при нажатии на кнопку ускорения буйный еж зачастую несется не туда, куда смотрела и камера, и он сам, а в совершенно иную сторону – обычно на свою гибель. Неудобство удваивается в миссиях, где фигурируют другие персонажи сериала, добавляющие в игровую механику свои способности. Копать за Наклза? Охмурять врагов за Руж? Нет, спасибо. А человека, который придумал мини-игру «отбивай нотку, которую всюду швыряет Вектор», нужно срочно отстранить от геймдизайна.

Зато сценарий не вызывает никаких нареканий – и это говорит фанат классических частей, предпочитающий молчаливого Соника и минимализм в сюжетном вопросе. Действительно, сценок здесь не так уж и много, действующих лиц – и того меньше, а реплики прямо-таки напичканы милыми шутками и отсылками, которые поймут только люди, по-настоящему следившие за сериалом эти последние 20 лет.

Они же особенно оценят здешнюю музыку: ремиксы хорошо знакомых мелодий выполнены на твердую пятерку, и саундтрек Generations наверняка обоснуется в плейлисте едва ли не каждого фаната сверхзвукового ежа. В Generations звучат композиции из каждой без исключения игры про Соника – как в аранжировках, так и в оригинальном звучании. При желании можно поменять музыку на любом уровне на свою любимую тему!

Sonic Generations – это не только отличный подарок фанатам синего ежа (по крайней мере, в его классической ипостаси: говорят, поклонники нового Соника возмущаются, что в юбилейную игру не доложили пафоса и драмы), но еще и лучшая часть сериала за последние десять лет как минимум (а по мне, так и за все семнадцать). За нее может спокойно сесть человек, вовсе не знакомый с Соником, и (пусть и пропустив весь фансервис, коего тут навалом) получить уйму удовольствия.

Наконец, Sega проявила невиданную щедрость и выставила цену на игру в Steam в размере каких-то 400 рублей – за такие деньги ее просто нельзя не купить. Серьезно, если у вас хоть раз вызывал интерес талисман «Сеги», попробуйте Generations. Она того стоит.

ОЦЕНКА 8.0

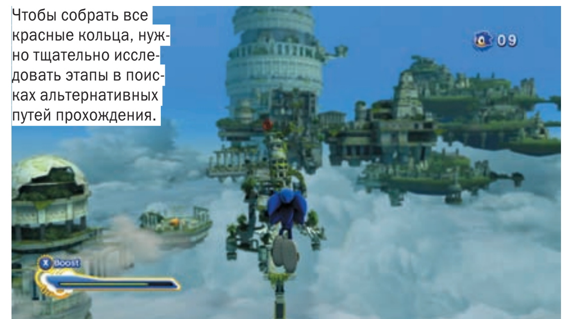


Кооперация с другими персонажами – обычно удел нового Соника, однако один раз к ней прибегает и старый – наверняка для того, чтобы напомнить нам о мультиплеере в Sonic 2!

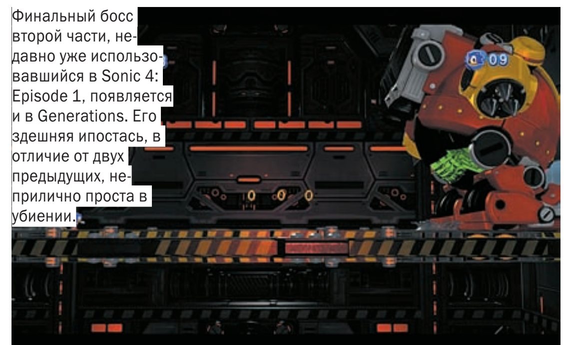
SONIC GENERATIONS – ЭТО НЕ ТОЛЬКО ОТЛИЧНЫЙ ПОДАРОК ФАНАТАМ СИНЕГО ЕЖА, НО ЕЩЕ И ЛУЧШАЯ ЧАСТЬ СЕРИАЛА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДЕСЯТЬ ЛЕТ КАК МИНИМУМ.



Вверху: Игроки могут облегчить себе жизнь, накупив умений для обоих Соников. Одно только свободное передвижение в воде чего стоит!



Чтобы собрать все красные кольца, нужно тщательно исследовать этапы в поисках альтернативных путей прохождения.



Финальный босс второй части, недавно уже использовавшийся в Sonic 4: Episode 1, появляется и в Generations. Его здешняя ипостась, в отличие от двух предыдущих, неприлично проста в убиении.



При игре за нового Соника приходится пожертвовать точностью управления ради захватывающей дух скорости и живописнейших пейзажей.

PS3
XBOX 360

BloodRayne Betrayal

BloodRayne – очень странное явление. Игра, которая продавалась и узнавалась обложкой, а не геймплеем. Сериал – не сериал, который, по мнению фанатов, упорно хоронится всеми подряд. Трэш, продолжившийся чуть менее трэшем, с тройной экранизацией от мастера трэша. Ненавидим, любим и незаметен одновременно уже почти десять лет.

НА ПОЛКАХ



Александр Устинов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Network, Xbox Live Arcade
Жанр:
action.beat-em-up/action.platform
Зарубежный издатель:
Majesco Games
Разработчик:
WayForward
Обозреваемая версия:
PlayStation Network
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
США

Уже в продаже

Перед тем, как приняться за игру, давайте чуть более детально рассмотрим, что было до нее. Пожалуй, все-таки, существование Рэйн, а не BloodRayne – вот оно, достижение. Достижение, основанное на невероятно удачном сплетении трэша и квазиэротизма – странный, но такой запоминающийся фетиш, раскрученный задолго до того, как вампиры вновь стали модным товаром. Игровой «Грайндхаус», опередивший время. Любимый по коробке, но решительно странный (порой даже ненавистный) под ней. Журналисты смотрели на BloodRayne как на игру и стеснительно ставили средние оценки. Геймеры прислушивались к чувствам и, наплевав на всю кривизну, сыпали лестными отзывами. А кто-то из «Плейбоя», прочуяв, откуда ветер дует, уделил ей журнальные страницы. Рэйн, а не BloodRayne. С точки зрения содержания сериал достигал невероятных глубин с каждой последующей медиаитерацией. «Бездушная» вторая часть (запомнившаяся только чрезмерным использованием совсем ещё свежей тогда технологии ragdoll), а потом аж три кинофильма (запомнившихся лишь тем, что их снял Уве Болл). На этаком фоне, Betrayal – честное слово – лучшее, что случалось с сериалом. В смысле, с игрой – с Рэйн-то ничего и не случалось.

Хотя даже и так можно сказать лишь с натяжкой. Ведь если окинуть взглядом оценки, что собирает игра, можно увериться: взят новый рекорд по глубине зарывания. Но это впечатление – лишь очередной обман зрения, оптический феномен и следствие того, с какой стороны вы предпочитаете смотреть на вещи. Готов спорить: если бы на Betrayal не навесили модный нынче ярлык «Перезапуск» (кто именно это сделал, коллективное бессознательное или пиар-сознательное – не важно), оценки у нее были бы совсем другие. Ведь «перезапуск» в понимании человека – это вещь, сохраняющая дух первоисточника, но выполненная по современным стандартам. Именно эта иллюзия, идея, прочно засевшая в голове и запросто перекрикивающая здравый смысл, и заставляет людей обвинять игру, например, в том, что управление





Рэйн путешествует между уровнями на Гроборакете. В случайные моменты она может убить кого-нибудь дверью. И на этой случайности замешан один из ачивментов.

Я хочу сказать спасибо

Необычно, но данная врезка посвящена Джиму Стерлингу с зарубежного игрового портала Destructoid. Спасибо, Джим, без твоей рецензии я бы не смог сформулировать свои мысли даже отчасти. Поэтому позволю себе процитировать избранное место твоей статьи:

«Геймплей выдран из игр времен NES и пора уже всем понять, что 95% восьмибитных игр были дерьмом. И если бы Betrayal выпустили в восьмидесятых, в оставшиеся 5% она бы не угодила».

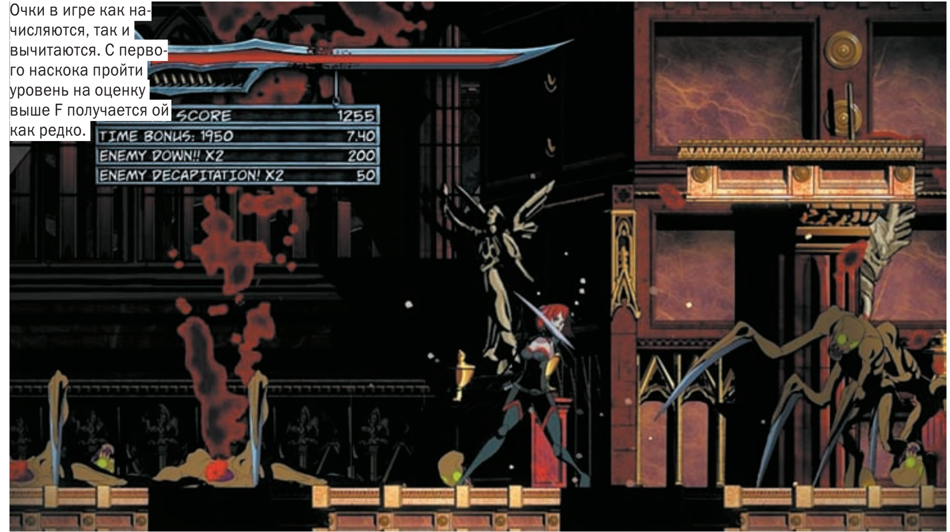
в ней корявое, боевая система не работает и вообще «все плохо». Люди не получили обещанного ярлыком содержания. И попросту оказались не готовы к коту в мешке. Потому что впервые за все эти годы BloodRayne запоминаешь именно за то, ради чего ее делали – за игровой процесс. И только потом на ум идет обложка.

И что же мы получили в итоге? Возвращение к ретро, причем не обычное, стилистическое, но идейное до мозга костей – BloodRayne подверглась не одной только аккуратной реставрации стилистики, но и переосмыслению самого игрового процесса.

Вообще, перед тем, как начать описывать игровой процесс Betrayal, стоит сделать маленькое замечание и развеять еще один миф: как бы внешне игра ни казалась похожей на Castlevania – она ею не является. Здесь нет громадного замка (ну, кроме того, что на картинке выбора уровней), нет исследования и всего того, что присуще сериалу от Konami. Перед нами вполне себе beat'em up с платформенными элементами, который лишь изредка балует задачками вроде «нажми десять переключателей – получи бонус». Рэйн бежит слева направо, уничтожая толпы вампиров и монстров с помощью рукопашных комбо и пистолета с дефицитом патронов, прыгает над пропастями, улепетывает от гигантских циркулярных пил и иногда превращается в ворону, летающую по принципу «tap X to fly». Выглядит игра чудесно: великолепно отрисованные спрайты в высоком разрешении, разнообразные анимации (каждый враг даже умирает несколькими разными способами) с большим количеством кадров и прекрасные стильные фоны несут в себе ту же опасность восприятия, что и Ninja Gaiden, на который смотрят из-за спины играющего друга. А именно – сложность. Betrayal беспощадна в своей ретровости. Отсутствие нормального вступительного режима – нонсенс, но и реалия игры. Вы помните, когда в последний раз вам приходилось все узнавать самому, а не идти с туториалом за ручку? Чтение раздела How to play с расписанными возможностями и комбами вызывает стойкие ассоциации с книжечками секретов и тетрадочками – потайными знаниями ушедших дней. Чекпойнты крайне редки, а игровые реалии прошлого сейчас кажутся абсурдными: здоровье само не восстанавливается, враги атакуют разом, всего одна ошибка – и вы улетаете в пропасть, мэшем ничего не добиться, а боссов предстоит выучивать назубок – этот список можно продолжать бесконечно. Разумеется, Betrayal вызвала такой гнев рецензентов, что невольно хочется задаться вопросом, а не разучились ли мы играть именно в игры, а не в кино с кнопочками? Честно говоря, за время прохождения меня всерьез расстроила ровно одна вещь – отсутствие системы жизней. Тех самых вечно не хватающих циферок, что давали хороший пинок, мотивировали играть умело, а не кое-как. Правда, если бы они тут все-таки были – Batrayal купили бы, пожалуй, лишь три с половиной человека, студию, наверное, распустили бы, а разработчиков не приняли больше работать по специальности. И это удручает.

Еще раз оглядываюсь на игру, и вдруг приходит понимание: Betrayal –действительно правильный «перезапуск» для маленького мирка BloodRayne. Фундамент сериала остался нетронутым: Рэйн узнается и запоминается. Но теперь, в отличие от прошлого, то же можно сказать и о самой игре. Пускай это сказанное и будет снова иметь смысл для очень узкого круга людей, которые помнят и ценят игры прошлого такими, какими они были любимы (а не через призму призрачного слова «геймдизайн»), но зато ведь про игровой процесс наши сегодняшние слова, не про обложку.

ОЦЕНКА 8.0

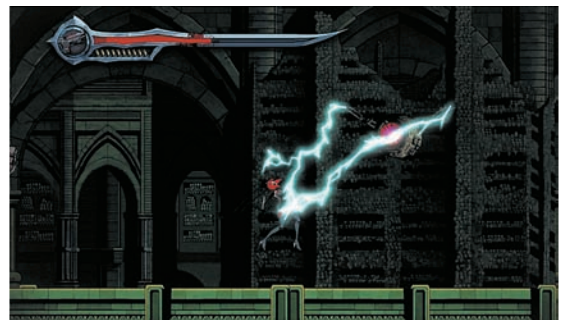


Очки в игре как начисляются, так и вычитаются. С первого наскока пройти уровень на оценку выше F получается ой как редко.

НЕВОЛЬНО ХОЧЕТСЯ ПОРОЙ ЗАДАТЬСЯ ВОПРОСОМ, А НЕ РАЗУЧИЛИСЬ ЛИ МЫ ИГРАТЬ ИМЕННО В ИГРЫ, А НЕ В КИНО С КНОПОЧКАМИ?



Вверху: Тут даже есть свой аналог Гигантского Вражеского Краба. Его брата, Гигантского Вражеского Крана, найти не удалось.



Внизу: Местные антивороньи установки. Больно бьют молнией по Рэйн в облике птицы, не давая счелрить, пролетев «прыгательный» этап.

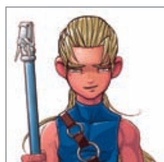


Относительно спокойная драка – только враги вокруг. Ни тебе пил, ни пропастей, ни кислоты...



Сражение против пяти врагов в реке кислоты с фонтанами на трупах вампиров, а соприкосновение с жидкостью убивает моментально? Ничего особенного, просто середина уровня.




Сергей Цилюрик

A Game of Thrones: Genesis

«Песнь льда и пламени» Дж. Р. Р. Мартина – одно из самых заметных фэнтези-произведений современности. Сериал-экранизация первой книги цикла, «Игры престолов», показанный по каналу HBO полгода назад, ухитрился и удовлетворить многочисленных фанатов книг, и привлечь новую аудиторию – настолько он был хорош. А вот одноименной стратегии не удастся ни того, ни другого.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Windows
Жанр: strategy.real-time
Зарубежный издатель: Focus Home Interactive
Российский издатель: «1С-Софтклаб»
Разработчик: Cyanide Studios
Обозреваемая версия: Windows
Мультиплеер: co-op/vs/team_based, local/online
Страна происхождения: Франция

Уже в продаже



Не то чтобы у разработчиков A Game of Thrones: Genesis был какой-то солидный послужной список. Нет. У французов из Cyanide Studios был разве что энтузиазм: они неоднократно просили у Мартина разрешения на создание игры «по мотивам», пока он наконец не согласился. Об экранизации тогда еще никто и слыхом не слыхивал, и популярность телесериала стала сюрпризом для разработчиков. Тем не менее, она обеспечила недюжинный интерес широких масс ко всему связанному с Вестеросом и его обитателями. После Genesis следующее творение Cyanide – а им должна быть RPG – вряд ли будет принято с тем же радушием.

Начнем с того, что Genesis непохожа на полюбившийся всем сериал буквально всем. Экранизация взяла из книги самое интересное – персонажей и их взаимоотношения; игре же досталось унылое противостояние практически безликих феодалов. Даже если дело доходит до непосредственно появляющихся в сериале персонажей (в основном – в здешней энциклопедии), их облик имеет не так много общего с созданными HBO образами героев. Диалогов в игре практически нет – ее даже фанфиком назвать трудно! Да и те, что есть, совсем не блещут. Складывается впечатление, что главное, что дал Мартин игре – название и география Вестероса.

Впрочем, это все мишура. В стратегиях ведь важнее всего геймплей, так? Разработчики, помнится, утверждали, что главной особенностью AGoT: Genesis станет уникальная игровая механика, позволяющая сместить акцент с привычного для RTS ратного дела на политические интриги и заговоры, в соответствии с духом книги. Задумка эта, вне всяких сомнений, похвальна, но реализация подкачала решительно во всем.

В основе игровой механики лежит захват и удержание точек на карте – городов, замков и прочих «достопримечательностей». Производится это, как правило, при помощи посланников, уговаривающих местное население перейти под знамя того или иного лорда. Уже это само по себе довольно оригинально, но не слишком увлекательно: если после успешного захвата точки отправить посла дальше, то уровень отношений с только что приобретенным союзником начнет снижаться; ежели пункт назначения окажется занятым чужим гонцом, то ваш, получив от ворот поворот, отправится на автопилоте домой, и его невозможно будет остановить, пока он не достигнет стен родного замка; наконец, вражеские делегаты постоянно норовят оттащить оставленные без присмотра поселения. Иными словами, с одними только послами хлопот не оберешься.

Проблему с лояльностью поселений позволяют решить браки. Своего лорда можно женить на наследнице из какого-нибудь замка, и тогда его верность будет гарантирована (забавно – как раз читатели «Песни льда и пламени» должны прекрасно понимать, что свадьба не может являться гарантией чего бы то ни было). После брака в распоряжении плодовитого лорда появятся дамочки-дворяночки, которых ровно таким же способом можно употреблять для упрочнения альянсов.

Где же козни и предательства? Извольте: ваш посол может запросто оказаться вражеским шпионом, подмазавшимся в доверие. И те города, что он якобы переманил на вашу сторону, все это время вовсе были не вашими и прибыли никакой не приносили. А понять это можно только одним образом – про-

верив дипломата (или, как вариант, сам город) на верность при помощи собственного шпиона. Он вообще на все руки мастер – не только умеет внедряться к врагу под разными личинами да проводить инспекции, но еще и, находясь в невидимости, разоблачать скрытые вражеские юниты и, что немаловажно, заключать с населенными пунктами секретные договоренности – пусть враг думает, что он там властвует безраздельно, в то время как половина дохода от поселения достается вам. Шпион, что немаловажно, не может быть предателем сам.

Приемы грязной игры на этом не заканчиваются. Можно нанять жуликов, чтобы те перекупали одиноких юнитов противника или провоцировали бунты в его городах. Но куда полезнее, пожалуй, решать все тихо, но все же силовыми методами: невидимый ассасин без колебания прирежет любого незащищенного вражеского юнита – хоть делегата на широкой дороге, хоть разжигателя народных волнений, хоть поселившуюся в городке дворянку. Нет жены – нет лояльности!

А теперь вспомните, сколько мороки с одними только послами, и представьте себе, насколько нужно погрязнуть в микроменеджменте, если каждый из противников располагает такими же силами и может в любой момент провести диверсию совершенно незаметно для вас!

И ведь, на самом деле, это не было бы такой большой проблемой, будь A Game of Thrones: Genesis пошаговой стратегией. Если бы у игрока была возможность каждый ход взвешенно обдумывать, как распределить ресурсы, какие поселения стоит проверить на верность и где разместить стражу и ассасинов, игра воспринималась бы намного лучше. Но в итоге получается то, что буржуи называют clusterfuck – слишком уж много всего такого, за чем нужно следить, при полном отсутствии способов автоматизации рутинных занятий.

С боевыми действиями, правда, все куда проще и банальнее – стоит только войне начаться, как сразу же города закрывают ворота, не впуская послов, и все дела приходится решать мечом. А это нехитро – обвести юниты (да, ни о каких удобствах вроде присвоения отрядам быстрых кнопок и прочего французы из Cyanide до сих пор не знают) да послать или на бой с врагом, или на осаду крепости. Боевые юниты имеют уязвимости, распределенные по правилу треугольника, хотя на практике хорошо прикрытые лучники обычно выходят из боев без единой царапины.

Главный нюанс, который стоит учитывать с воинами, – их деление на наемников и регулярные армии. С первыми все довольно явно – платим деньги, получаем юниты. Не слишком преданные, правда – как только запахнет жареным, тут же пускаются в бега, да и во время войны их нельзя использовать для захвата городов. Для этого необходимо создать собственную армию – а она требует не золота, а еды. Этот ресурс добывается при помощи крестьян и только на подходящих полях – в отличие от денег, которые автоматически капают на счет благодаря торговцам, единственным полностью автоматизированным юнитам в игре. Проблема только вот в чем: в мирное время нет ни малейшего резона производить продовольствие, а игру запросто можно выиграть, не воюя вовсе. Вместе с тем во время войны армиям практически ничего не противопоставить, а начинать беспокоиться об урожае, когда враг уже захватывает один город за другим, поздновато.

И, что обиднее всего, собственно дипломатии-то никакой Genesis нам и не предложит. Здесь нельзя даже на манер «Цивилизации» предложить противнику временное перемирие в обмен на пару поселений и небольшую контрибуцию. Максимум здешних политических интриг – возможность дружить с одним лордом против другого.

A Game of Thrones: Genesis делится на два режима. Кампания – этакий расширенный tutorial, приправленный короткими репликами видных лиц истории Вестероса. В него играть довольно ненапряжно, но вместе с тем и неинтересно:



Слева: Мат в два хода: шпион разыскал вражеского лорда, а ассасин – прирезал его прямо на глазах жены.



Вверху: Этот скриншот просто-таки олицетворяет весь сюжет AGoT: Genesis. Успешно завершив миссию за Рейениру, я был награжден никчемным пересказом итогов войны, известной как Танец Драконов, из уст безымянного посла (!), в котором мне буквально не говорилось, что все, что я делал, было тщетно, и Рейениру братец все равно скормил своему питомцу.

То ли еще будет!

Cyanide, как известно, подписалась на создание двух игр по мотивам «Песни льда и пламени». Второй должна стать RPG, действие которой будет проходить параллельно с событиями книг; повествование будет разворачиваться с точки зрения двух персонажей, не попавших в телесериал. Разработчики договорились-таки с HBO, и в грядущей игре мы увидим героев и локации такими, какими они выглядели в сериале; также некоторые актеры «Игры престолов» подарят игре свои голоса. Больше подробностей об игре практически нет, но разработчики обещают бои в реальном времени, в которых нужно будет отдавать подопечным приказы (для этого действо можно будет ставить на паузу). А еще они утверждают, что при написании диалогов вдохновлялись Planescape: Torment, и основной акцент в грядущей RPG будет стоять именно на сюжете.



миссии обычно нудные, персонажи здесь ни в коей мере не раскрываются, а сама история из-за невыносимо пресного преподнесения начинает казаться жутко банальной и скучной.

Основной же режим, House vs. House, предлагает сразу же все доступные способы ведения войны. Здешние карты вмещают от двух до восьми участников, и для победы требуется первым набрать 100 очков престижа. Они достаются тому лорду, который контролирует больше всего поселений; тому, кто получает наибольшую прибыль; тому, что своими кознями поубивал больше всего народу; наконец, тому или тем, кто контролирует септы (храмы Семерых богов, то есть). Также престиж можно получить за выполнение миссий, выбираемых игрой рандомно каждые несколько минут.

Погоня за престижем – неплохая альтернатива традиционному для стратегий варианту «зерграшни их всех», но ведь в Genesis все не так, как надо. Во-первых, мирная игра оказывается напрочь лишена драматизма, кульминации; сложно радоваться простому «накопил очки и выиграл». Во-вторых, зерг раш все равно никто не отменял: если противостояние идет один-на-один, и можно не беспокоиться о неожиданном вмешательстве со стороны, вышеописанная стратегия быстрого накопления провианта и захвата территории врага при помощи регулярных армий работает на ура. В-третьих, есть способ еще замечательнее: берется шпион, который объезжает все вражеские города и выясняет, где находится вражеский лорд (милая деталь: если лорда не женить на дворянке из какого-нибудь поселения, он начнет плодить бастардов, при обнаружении которых противниками престиж плодовитого правителя упадет). Потом

Вверху: Грабить торговые караваны в AGoT: Genesis нельзя. А вот уничтожать, чтобы врагу ничего не досталось, – другое дело.

берется ассасин, который оного лорда тихо убивает. Все. Победа. Зачем вообще заморачиваться престижем, если противника можно куда быстрее и эффективнее обезглавить? А если его лорд вдруг успел обзавестись потомством, то достаточно лишь повторить эту же схему. Впрочем, в мультиплеере такое не пройдет – умные геймеры прячут лорда в его родной замок, в который вход всем врагам заказан.

Наконец, занятный факт для любителей книжкого цикла. Вестерос в игре

ВСЕ БЫЛО БЫ НЕ ТАК ПЛОХО, БУДЬ A GAME OF THRONES: GENESIS ПОШАГОВОЙ СТРАТЕГИЕЙ.

географически довольно-таки толково повторяет континент из произведений Мартина, но и здесь есть одно очень большое «но»: города и замки в игре никак не названы. Равно как и феодалы: глава дома – это всегда безликий бородатый Great Lord, а его замок – просто Feudal Home. Несложно, конечно, догадаться, где Винтерфелл, а где Хайгарден, но тот факт, что игра отказывает нам даже в таком банальном фансервисе, обескураживает.

Вот и выходит, что свои толковые идеи A Game of Thrones: Genesis губит ужасающе плохой реализацией, и оттого поклонникам стратегий может быть интересна разве что благодаря нетривиальности геймплея. А фанатам произведений Мартина тут ловить вообще нечего.

ОЦЕНКА 5.0

Справа: Ассасина можно обучить поистине бесценной способности резать глотки всем проходящим мимо. После чего достаточно поставить его на важную дорогу (ведь здесь все юниты предпочитают передвигаться по дорогам), и он примется собирать кровавый урожай до тех пор, пока по его душу не придет, скорее всего, его же коллега.



ТЕЛЕКАНАЛ 2X2 ПРЕДСТАВЛЯЕТ

КУРСЫ САМОЗАЩИТЫ ОТ ДЕДОВ МОРОЗОВ

















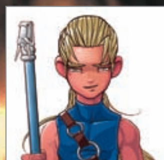
РЕКОМЕНДУЕМ НЕ ВЫХОДИТЬ ИЗ ДОМА И ОСТАВАТЬСЯ У ТЕЛЕВИЗОРА ВЕСЬ ДЕКАБРЬ!

В ЦЕЛЯХ ПРОФИЛАКТИКИ СМОТРИТЕ ПРЕМЬЕРЫ НОВЫХ СЕЗОНОВ

СИМПСОНОВ, ФУТУРАМЫ, ЮЖНОГО ПАРКА И ДРУГИХ ХИТОВ В 21:21 НА 2X2

PS3
XBOX 360

НА ПОЛКАХ



Сергей Цилюрик

Dark Souls

Идейный наследник игры года-2010 по мнению «СИ» не мог не стать одной из самых ожидаемых игр этой осени. Разработчики из From Software выполнили свое обещание сделать Dark Souls еще сложнее – но методы, которыми они этого добились, одобрения не вызывают.



Dark Souls не стесняется использовать повторяющихся боссов. Более того, боссы ранних уровней появляются впоследствии в качестве обычных врагов!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
Namco Bandai
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
From Software
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Мультиплеер:
co-op/vs. online
Страна происхождения:
Япония

Уже в продаже

ЗА АРТ-ДИЗАЙН
ЗА МУЛЬТИПЛЕЕР
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
СТРАНА ИГР

Людей, по какой-то причине до сих пор не знакомых с Demon's Souls, акцент на «еще сложнее» может немного удивить. Высокой сложностью ведь в наше время кичатся разве что скачиваемые платформеры вроде Mega Man 9 или Super Meat Boy, но никак не экшн-RPG. Да и сама Demon's Souls не то чтобы целенаправленно пыталась набрать популярность за счет своей махровой хардкорности – оно само собой получилось. Вопреки обстоятельствам, так сказать – Sony, издававшая игру в Японии, сочла ее неподходящей для западной аудитории и бросила на произвол судьбы. И осталась бы она никому не известной, если бы не серый импорт (с которым Sony, к слову, активно боролась): в китайской версии Demon's Souls обнаружился полный англоязычный перевод, и вскоре за горсткой энтузиастов, оказавшихся в восторге от игры, потянулись все новые и новые геймеры. Это заметила Atlus и выкупила права на издание Demon's Souls в США. Sony даже не подозревала, от чего отказалась.

Atlus никогда не могла похвастаться большими рекламными бюджетами; не стала исключением и Demon's Souls. Однако все больше и больше геймеров узнавали о недюжинно сложной, но от этого становящейся лишь интереснее экшн-RPG благодаря обзорам, обсуждениям на интернет-конференциях, личным рекомендациям. Благодаря «сарафанному радио» Demon's Souls всего за год стала самой продаваемой игрой Atlus USA – солидное достижение, не так ли?

И лишь через год с лишним после оригинального релиза Demon's Souls наконец-то добралась до Европы усилиями Namco Bandai. Она же заказала From Software и следующую игру о бесконечно умирающих демоноборцах, издавать которую взялась сама сразу во всем мире. Так была рождена Dark Souls. Она унаследовала у предшественницы практически все, поэтому начать рассказ стоит с повторения того, чем же являлась Demon's Souls и почему оба эти творения From Software заслуживают вашего пристального внимания.

БЛАГОДАРЯ «САРАФАННОМУ РАДИО» EMON'S SOULS ВСЕГО ЗА ГОД СТАЛА САМОЙ ПРОДАВАЕМОЙ ИГРОЙ ATLUS USA – СОЛИДНОЕ ДОСТИЖЕНИЕ, НЕ ТАК ЛИ?

DS – и под этой аббревиатурой я подразумеваю обе игры – это экшн-RPG с большим упором именно на экшн. Характеристики здесь, конечно, играют немаловажную роль, но решает все быстрота реакции и ловкость рук (и знание игры, конечно) – практически любое испытание можно пройти с крайне низким уровнем. Теоретически.

В помощь игроку – огромное количество видов оружия; у каждого – своя анимация атак, а значит, и разные стили ведения боя. При желании (и наличии соответствующего артефакта) можно прибегать и к различным формам магии. В каждую руку персонаж может взять по два предмета экипировки, быстро переключаясь между ними на лету (например, вытащить вместо меча волшебную палочку, чтобы применять заклинания).

В основе боевой системы – Z-targeting, фиксация камеры на противнике а-ля Ocarina of Time, позволяющая всегда смотреть в его сторону и при необходимости блокировать его



Значительная часть битв в игре так и происходит – один на один (против двух более-менее сильных противников устоять бывает очень уж трудно); оппоненты поочередно обмениваются ударами, кружат друг вокруг друга, стараясь зайти за спину для нанесения критического урона.

В Dark Souls персонажи научились новым приемам: как бесполезному маханию руками и ногами на лестницах, так и смачному пинку а-ля царь Леонид, и мощному удару в прыжке. Проблема в том, что выпады эти активируются по нажатию кнопки обычной атаки и левого аналога, отвечающего за передвижение, и наверняка вы не раз попадете впросак от того, что команду «вперед+R2» герой воспримет как призыв не рубить перед собой, а сигать в пропасть.

ГЛАВНОЕ, ЧЕГО ИГРА ДОБИВАЕТСЯ СТОЛЬ ВЫСОКОЙ СЛОЖНОСТЬЮ – ПОСТОЯННОГО ОЩУЩЕНИЯ ТРЕВОГИ, ПОСТОЯННОГО НАПРЯЖЕНИЯ, ГРАНИЧАЩЕГО С ПАРАНОЙЕЙ.

атаки. Это делается по нажатию L1 (если щит, конечно, в левой руке); L2 же позволяет парировать вражеский выпад, чтобы молниеносно контратаковать. Оружие, соответственно, применяется с помощью правых «шифтов»: R1 для быстрой и слабой атаки, а R2 – для медленной, но мощной. При желании с помощью кнопки «треугольник» можно быстро переключиться на двуручное владение оружием (если не хватает силенок нести его в одной руке или же просто для увеличения урона); «квадрат» использует выбранный предмет, а «круг» отвечает за перекаты. Все вышеописанные действия (кроме поглощения снадобий, конечно) используют стамину – иными словами, если вы всю энергию вложите в мощное комбо, на блок следующей атаки врага ее может не хватить. Таким способом игра вынуждает постоянно выдерживать баланс между нападением, защитой и обязательными передышками.

Пресловутая же сложность проистекает из того, что враги на удивление быстро способны расправиться с подконтрольным игроку персонажем. Они и сами достаточно хрупкие и умирают с трех-четырех ударов, но достаточно и самому пропустить столько же, чтобы погибнуть. И за любую неосторожность игра не преминет вас наказать: за оставленным позади углом может обнаружиться враг, а, зазевавшись, легко угодить в пропасть, коих здесь немало.

Изначально название игры не имело ничего общего с Demon's Souls. Оно было отсылкой к андедам, коими являются все ее персонажи, однако буквально за пару дней до официального анонса какой-то добрый человек намекнул-таки простодушным японцам, что словосочетание «Dark Race» вызовет негодование примерно всех негров мира. Так упоминание расы было вычеркнуто, и игру анонсировали под временным названием Project Dark. И принялись думать – что еще есть такого темного, в честь чего можно было бы наречь игру? Dark Lord оказалось занято, поэтому остановились на Dark Ring – знаке, дарующем герою вечное перерождение. Но и с этим выбором оказалось все не слава богу – в британском сленге оно означало, гм, анус. В итоге разработчикам ничего не оставалось, кроме как окрестить свое детище Dark Souls.

DS невозможно пройти в первый раз, не умерев. Раз так несколько десятков. Как минимум. Главное же, чего игра добивается столь высокой сложностью – постоянного ощущения тревоги, постоянного напряжения, граничащего с паранойей. Когда каждый поворот может таить опасность, приходится ходить неторопливо, запоминая пути отступления. Высоки шансы того, что ко второму прохождению вы выучите наизусть все уровни игры, будете знать все важные места и потайные закоулки. Перефразируя известную пословицу, «век умирай – век учись».

Смерть в DS – обычное дело; игра продолжается и после нее (в Demon's Souls герой продолжает странствия в форме духа, в Dark Souls – в качестве андеда), однако все накопленные души (заменяющие здесь и деньги, и опыт) остаются лежать на месте гибели. Их можно подобрать, не потеряв, таким образом, ничего, кроме времени – но лишь в том случае, если вам удастся добраться туда, не умерев еще раз. По пути – все те же враги, целые и невредимые, никаких чекпойнтов, никакой возможности сохраниться (на самом деле, игра автоматически сохраняется буквально каждые 10 секунд, так что даже выключение консоли не даст переиграть фатальную ошибку). Максимум, что Demon's Souls позволяла игрокам – после прохождения уровня открыть короткую дорогу к боссу (и то не везде). Потому – осторожность и только осторожность.

Этой своей бескомпромиссностью Demon's Souls и подкупала. Современные игры вообще очень сильно обесценили гибель героя: когда она откидывает назад на полторы минуты без каких-либо последствий, она вообще не воспринимается как что-то значимое, превращаясь лишь в повод попробовать перепройти конкретный промежуток между чекпойнтами еще раз. В DS же потеря жизни – а жизнь сама по себе там является довольно ценным ресурсом – сопряжена не только с необходимостью преодолевать весь уровень, но и с риском потерять все на нем заработанное.

И эта сложность сделала прохождение Demon's Souls настоящим испытанием, преодоление которого приносило подлинное удовлетворение. Во многом потому, что игра была предельно честной с пользователем: каждая гибель была на совести игрока и происходила исключительно по его недосмотру. Были, конечно, и исключения (самый яркий пример – две горгульи, сражаться с которыми надо было на узеньких мостиках над пропастью, куда они героя запросто могли выкинуть, а то и просто не дать подняться, чередуя атаки), но они единичны.

При создании Dark Souls разработчики задались идеей переплюнуть Demon's Souls по сложности и обратились к этим самым исключениям. Из-





Вверху: Каждый уровень персонажа в Dark Souls соответствует повышению лишь одной из характеристик на единичку.

девательские горгульи, бой с которыми в Demon's Souls был едва ли не самым сложным, здесь играют роль третьего босса. Мало кем любимый уровень Valley of Defilement, состоящий из подвешенных над бездной тонких дорожек, с которых предательски расставленные враги так и норовят столкнуть, обрел младшего братца. Его продолжение – бескрайнее болото, отравляющее любого в него вступившего (а идти через него обязательно!), – тоже. А следующий этап после болота начинается с того, что нужно пройти по тоненькой дорожке, поперек которой качаются туда-сюда маятники с лезвиями, в то время как сверху постоянно летят заклинания практически недосягаемого врага, а конец узкого пути преграждает здоровенный человекоящер. Серьезно, когда враг может скинуть героя в пропасть даже при всей осторожности (вскоре после вышеописанного встречается место, где аналогичную тропинку кроют с двух сторон лучники, которые стреляют копьями (sic!), откидывающими героя назад даже при попадании в щит), поневоле начинаешь думать, что разработчики перегнули палку. У них словно фетиш на пропасти! Они щедро сдабривают обрывами полностью темное подземелье, где не видно ни зги; предлагают спускаться по ветвям гигантского дерева без возможности понять, на какую платформу можно встать, а с какой соскользнешь; заставляют пол в битве с боссом проваливаться под ногами, а тропинки над бездной в обязательном для прохождения этапе делают невидимыми!

Складывается впечатление, что, вдохновившись сравнением Demon's Souls с древними хардкорными играми, господа из From Software решили напичкать свою новую игру атавизмами из восьмибитных времен. Здесь не только невидимые дорожки, здесь еще и фальшивые стены, обнаруживающие за собой тайные проходы! В Demon's Souls тоже был такой – один, в довольно очевидном месте. Dark Souls помимо подобных предлагает найти еще и такие, на существование которых не намекает ровным счетом ничего. И ладно бы еще, если бы проходы эти скрывали что-то малозначительное – в Dark Souls за одним из них прячутся две локации!

Зачем?! Зачем такие нововведения? Разве кому-то может быть интересно всю игру напролет долбиться головой о стены в надежде найти проницаемую? Разве это хорошо – пропускать из-за такого целые локации в игре, где исследование мира – чуть ли не главное? Разве моментальная смерть от падения в никуда равносильна проигрышу в захватывающей дуэли с превосходящим по силе противником?

Из-за этих перегибов Dark Souls уже не кажется столь же честной по отношению к игроку, как ее предшественница. Качество уровней и боссов тоже оказалось чуть ниже – однако заметно возросло их количество. Вот, честное слово, лучше бы From Software выкинули из игры лишнее, сконцентрировавшись на том, что лучше выходит. Ан нет. Практически все боссы здесь следуют одной схеме – а в Demon's Souls ведь было такое разнообразие! Гарл Винланд, не нападающий, а защищающийся; Старый герой, слепой и ориентирующийся по звукам; наконец, PvP-битва в финале третьего мира – вообще едва ли не лучший образчик слияния сингл-плеера и мультиплеера на моей памяти. А в Dark Souls боссы, как и обычные враги, гиперагрессивны – стоит им вас только заметить, сразу бегут напролом и начинают атаковать изо всех сил. Некоторые даже в пропасти ухитряются проваливаться при этом от чрезмерного усердия.

Общая однотипность врагов вовсе не означает, что они становятся проще.





Вверху: Сколько ни играйся со здешними настройками внешности, ничего симпатичного не получится. Да и зачем, если большую часть времени персонаж будет бегать в форме полугнилого андеда?

Наоборот, боссам обычно хватает пары ударов, чтобы расправиться с героем, а то и вовсе одного. В Dark Souls даже обычные противники умеют набрасываться, хватать и загрызать несчастного протагониста до смерти (если вы не слишком усердно прокачивали живучесть) без какой-либо возможности помешать этому в процессе. Да и избежать этого непросто – щит не поможет.

Тут меня можно упрекнуть в том, что я слишком много критикую Dark Souls – замечательную во многом игру – и слишком мало хвалю. Дело в том, что большая часть поводов для похвал напрямую перекочевала в нее из Demon's Souls (которую мы изрядно успели обласкать), а вот досадные недостатки появились лишь в этот раз.

Впрочем, буду справедлив – есть несколько аспектов, в которых Dark Souls заметно превзошла свою предшественницу.

Первое отличие заключается в том, что все здешние локации являются частями огромного целостного мира. Он не расползается вширь по плоскости, как это часто бывает, а ориентирован вертикально: с крыш соборов и улиц городов мы можем спуститься через канализацию и катакомбы на дно глубокой расселины и в заполненные лавой подземные руины. Идея «если ты что-то видишь, то можешь туда прийти» здесь работает на ура, как способствуя погружению в атмосферу игры, так и придавая ей шарм «Метроидвании». Dark Souls приглашает игрока исследовать мир, открыть его тайны, обнаружить лазейки между, казалось бы, далекими друг от друга локациями. Это контрастирует с подходом, использовавшимся в Demon's Souls, – там была одна центральная локация, откуда герой был волен направиться в любой из пяти миров, кардинально отличающихся по стилистике и бестиарию. Впрочем, благодаря этому в Demon's Souls и была столь прекрасная локация, как Tower of Latria. Да и удобнее было иметь всех NPC в одном месте, вернуться в которое можно было из начала и конца каждого уровня.

Отказ от централизованности, как ни странно, не повлек за собой кардинальное изменение геймплея Dark Souls. Точки, с которых можно было вернуться в Цитадель, чтобы восстановить силы и потратить души на прокачку, превратились здесь в костры – этакие чекпойнты, на которых возрождается герой после каждой гибели. Инфернальная сложность игры приводит к тому, что большую часть времени мы проводим именно в поисках следующего костра – достаточно зажечь его и усесться рядом, чтобы сделать его отправной точкой для дальнейших попыток преодолеть новые испытания. Немаловажно и то, что на кострах можно прокачаться, употребив с пользой накопленные души, чтобы больше ими не рисковать. Жаль вот только, что распределение костров в Dark Souls очень уж неравномерное – то они странным образом кучкуются, то оказывается, что до следующего нужно полчаса пилить через огонь, воду и медные трубы. Представьте себе только, что уже второго по счету босса от ближайшего костра отделяют добрых полтора десятка врагов! И да, они все восстанавливаются, стоит только присесть к костру – предварительно зачистить дорогу не получится.

Второе большое отличие Dark Souls от ее прародителя – полный отказ от шкалы MP и дропов предметов, восстанавливающих HP. Магия теперь имеет строго регламентированное число зарядов, которые восстанавливаются при отдыхе у костра. Там же наполняются и лечебные фляжки, которых тоже немного – всего 5 штук. То есть, ровно столько раз можно восстановить HP на протяжении доброй половины уровня вместе с боссом! Такое решение не только усложняет игру наиболее здравым и, хм, «честным» образом, но еще и освобождает игрока от необходимости фармить «лечилки».

Пяти фляжек, однако, мало, и Dark Souls позволяет удвоить их число путем поднесения жертвы костру. Пожертвовать придется своим humanity (то есть, «человечностью») – что не так страшно, если учесть, что эти самые humanity здесь можно носить хоть десятками в кармане. Правда, сперва их придется заслужить, а это не так-то просто. Есть у humanity и еще одно применение – она позволяет андедам вернуть себе нормальный человеческий облик, что крайне важно для мультиплеера. Но о нем чуть позже; пока же позволю себе еще немного пожурить игру, благо есть за что.

Например – за то, что разработчики не исправили то, что в Demon's Souls было сломано. Баланс оружия, напри-

Каюсь – я не видел Demon's Souls сырой, но в Dark Souls багов просто-таки неприличное количество. Среди них – весьма критичные. Например, при использовании получаемого при заключении договора с драконом предмета можно переключиться с него на любой другой и применять сколько угодно раз, даже если искомый предмет в инвентаре находится в количестве одной штуки. Таким способом можно накопить огромное количество душ, ничего не делая, и вмиг прокачаться до заоблачных уровней. Другой хороший пример – гигантская гидра, встречающаяся по пути к вышеупомянутому дракону, пускается преследовать бегущего героя, а, как только теряет его из виду, пытается ползти назад, застревает в карте и умирает сама по себе. Для таких недоразумений существуют патчи, да вот только ждать их приходится подолгу. Так, баг с халявной прокачкой был обнаружен еще до западного релиза игры, а патч, его исправляющий, вышел лишь второго ноября – то есть, больше чем через месяц. И то только в Японии. На момент написания этого материала нет никакой информации, когда он доберется до нас (скорее всего, он застрял на процедуре одобрения в Microsoft – в Японии-то игру издавала сама From Software и только на PS3, чем может быть обусловлен более ранний выход заплатки). Патч, между прочим, еще и очень заметно меняет характеристики кучи предметов экипировки, и геймеры, вкладывавшиеся в прокачку попавших под нож оружия и брони, сейчас очень недовольны.





мер. Чрезмерно сильную магию. Хитбоксы – черт возьми, хитбоксы! Сколько раз я врезался в невидимые стены, сколько раз мои стрелы застревали в воздухе на неприличном расстоянии от ближайшего препятствия, сколько раз я умирал от атаки, визуально прошедшей мимо! Для столь хардкорной игры, где каждый прокол может быть фатальным, такое непростительно.

Плохо и то, что игра совершенно ничего не объясняет. За что именно отвечает эта новая характеристика? Что я натворил такого, чтобы стать грешником? Что нужно сделать, чтобы добиться здесь вообще хоть чего угодно? Уже обложка игры ссылается на wiki-сайт, где расписаны в подробностях многие важные моменты – почему бы не позволить нам узнавать необходимое, не отходя, так сказать, от кассы?

Пострадал в Dark Souls и сюжет. То есть, конечно, его и в предшественнице-то был прожиточный минимум (пространная завязка объясняла, что к чему, да и все) – но здесь и его нет. Непонятно, что движет протагонистом, чего он пытается добиться, зачем вообще нужно соваться в полные монстрами места. Главный квест на первую половину игры и вовсе дается каким-то безымянным рыцарем, который словно мимолетом говорит – мол, тут есть парочка колоколов, один в церкви, а второй в подземной пучине, и если в оба позвонить, может быть, что-нибудь прикольное и произойдет. Учитывая, насколько труден путь героя, в качестве толковой мотивации для него (да и, прямо говоря, для игрока тоже) это никак не годится. Говорят, если много болтать с разными персонажами, то из обрывков и кусочков можно составить интересную и целостную картину, но игра к этому совсем не подталкивает.

Здешние NPC, например, ничуть не харизматичны, скорее наоборот – сплошь андеды, все какие-то странные и натужно смеются. Но особенно прекрасен тот факт, что они запросто могут взять и умереть без вашего ведома – а их неупокоенные души встанут вам поперек пути. Я, например, водил дружбу с пиромантом, учился у него заклинаниям и прокачивал владение огнем. Стоило мне повидаться в болоте с его коллегой, как мой наставник живо заинтересовался (я простодушно сообщил о ее местонахождении), отправился на поиски и сгинул в трясине. Все, нет пироманта. После этого его подвига мне, находясь перед одним из сложнейших боссов в игре, для прокачки огня или заучивания новых заклинаний приходилось идти пешком через семь локаций. Семь!

Справа: В Dark Souls обычные враги стали еще злее – им ничего не стоит наброситься скопом на персонажа заметно более высокого уровня и закомбить до смерти. Настороже приходится быть постоянно.



ПОЛНЫЙ ОТКАЗ ОТ ШКАЛЫ MP И ДРОПОВ «ЛЕЧИЛОК» УСЛОЖНЯЕТ ИГРУ НАИБОЛЕЕ ЗДРАВЫМ И, ТАК СКАЗАТЬ, «ЧЕСТНЫМ» ОБРАЗОМ.

А какой у этих NPC темперамент! В Demon's Souls дружелюбного персонажа надо было атаковать несколько раз, чтобы настроить его против себя – то есть, случайные ошибки не были фатальными. В Dark Souls эти мелочные твари обижаются на первый же удар, и успокоить их можно, лишь принеся жертву во искупление грехов (цена жертвы прямо пропорциональна уровню персонажа и оттого всегда высока). Пользуясь случаем, хочу передать привет Sony за чудный дизайн курков в третьем «Дуалшоке»: как-то раз во время диалога с единственной оставшейся учительницей огненной магии дернул меня черт положить контроллер на стол – тут же сработала кнопка R2, и я лишился последней возможности получить интересующие меня заклинания. Не хочу даже думать о том, какие слова в адрес всего сущего отпускали люди, которым не посчастливилось тронуть кузнеца.

И в довершение – про мультиплеер. В Demon's Souls можно было наблюдать наилюбопытнейшую конверген-



Единичка в левом верхнем углу – число имеющихся у героя humanity. Помимо прочего, они повышают сопротивляемость проклятию и шансы дропа предметов с поверженных врагов.

цию одиночной и многопользовательской игры. Во время прохождения мы натыкались на пятна крови, позволяющие посмотреть последние несколько секунд жизни другого игрока, умершего на этом месте, и не повторить его ошибки. Видели мы и надписи, оставленные кем-то еще, – да и сами могли их писать, чтобы направить других в нужную сторону, дать подсказку или предупредить об опасности. Толковые советы можно было оценивать, и каждое одобрение полностью лечило оставившего подсказку игрока. Наконец, у погибших и остающихся в форме фантома был шанс воскреснуть, вселившись в мир другого героя (обязательно живого) либо с целью его прикончить (и таким образом забрать его жизнь себе), либо в качестве помощника (награда в этом случае получалась за убиение босса). Как следствие, боящиеся незваных гостей все время играли исключительно за мертвых – если могли, конечно, пройти игру в одиночку. А возможность призывать фантомов-напарников компенсировалась угрозой неожиданного вторжения.

Все вышеперечисленное в той или иной мере есть и в Dark Souls. Более того, в Dark Souls герой может сковать себя узами договора с сильными мира сего, и цель мультиплеерной составляющей игры будет варьироваться в зависимости от того, к кому он примкнет. Призрачная кошка, например, пригласит защищать родной лес – использовав ее кольцо, мы перенесемся в мир человека, который забрел в таинственную чащу, с целью убить его. Адепты бессмертного дракона получают в подарок возможность дышать пламенем и сражаются за обладание драконьей чешуей, а орден Клинков темной луны охотится за грешниками. Есть и договор, позволяющий отказаться от PvP и помогать другим в прохождении. Jolly cooperation!

Но, как бы ни была прекрасна эта новая система, есть одно большое «но», которое махом перечеркивает практически весь мультиплеерный компонент игры. Напомню, что Demon's Souls издавалась в разных регионах аж тремя разными издателями – соответственно, друг с другом играть могли только пользователи одного региона. Я специально убедил всех друзей купить именно аме-

В DARK SOULS ГЕРОЙ МОЖЕТ СКОВАТЬ СЕБЯ УЗАМИ ДОГОВОРА С СИЛЬНЫМИ МИРА СЕГО, И ЦЕЛЬ МУЛЬТИПЛЕЕРА БУДЕТ ВАРЬИРОВАТЬСЯ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТОГО, К КОМУ ОН ПРИМКНЕТ.



У костра часто можно видеть других путников, отдыхающих в этом же месте.

риканские версии игры, и каждый раз, как нам хотелось скооперироваться, достаточно было лишь сказать, в каком месте играющий за фантома оставил знак, с помощью которого его можно призвать.

В Dark Souls мы друг с другом так и не смогли соединиться. Никто из нас. Ни разу. Namco Bandai решила позволить игрокам со всего мира соперничать друг с другом (зачем, если до Японии в любом случае будет нечеловеческий пинг?!), и в итоге раздробила комьюнити, раскидав игроков по неизвестному количеству серверов. Не удалось попасть на один сервер с товарищем? До свидания, кооператив. Фортуна повернется спиной – и на вашем сервере будет минимум людей, минимум подсказок, кровавых пятен, готовых помочь фантомов, и игра станет банально синглплеерной. А где-то еще в это время настроенный на PvP воин будет по полчаса топтаться на месте, тщетно надеясь отыскать себе оппонента.

Пропали оценки помощников – теперь нет возможности узнать, хорош ли призываемый или нет. Мне вот однажды не повезло – напарник во время битвы с боссом просто бегал кругами, не помогая вообще никак, даже не отвлекая внимание на себя. А с надписями вообще беда – если в Demon's Souls и оставлять их, и оценивать чужие советы можно было по нажатию одной кнопки, то здесь для этого нужно купить специальный предмет и каждый раз его использовать. И всем лень! Если в предыдущей игре толковая рекомендация запросто собирала по нескольку сотен одобрений, то в Dark Souls абсолютное большинство советов имеют нулевой рейтинг.

Если перечисленные в середине статьи претензии кто-то, возможно, сочтет мелочными, то запоротый мультиплеер в игре, где он крайне важен, – недостаток слишком большой, чтобы с ним мириться. Что-то, быть может, будет исправлено в патчах, но фундаментальные проблемы останутся – и они не позволят Dark Souls встать на ту же ступень, где стоит ее блистательный предок. При всем этом она – одна из наиболее увлекательных и всерьез сложных игр современности, и ее можно и нужно рекомендовать каждому хардкорному геймеру – но лишь после Demon's Souls.

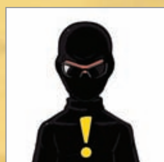
ОЦЕНКА 8.0

PC
PS3
XBOX 360



А вот так работает BFG. Только без шумного всасывания воздуха и массовых криков.

Текст и звук на русском языке



Святослав Торик

Rage

Несмотря на название, ярость – это не то чувство, которое испытываешь при общении с ним. Неистовство, раздражение, радость, любопытство, скорость. И, порой, удивление – например, когда под конец первого вечера игра ни с того ни с сего начинает поливать тебя бодрым русским матерком.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox360
Жанр:
first-person.shooter.sci-fi
Зарубежный издатель:
Bethesda
Российский издатель/дистрибьютор:
1C-Softclub
Разработчик:
id Software
Обозреваемая версия:
PC
Мультиплеер:
co-op/vs/team_based, local/online
Страна происхождения:
США

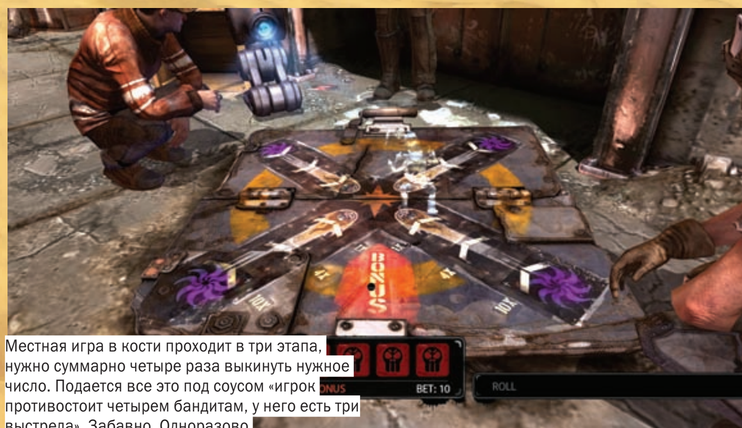
Уже в продаже



Категорически не желаю начинать текст со слов об удивительном гении Джона Кармака. Я, безусловно, вернусь к этому вопросу ближе к концу, но рассказ мой пойдет об игре, которую делал коллектив из восьмидесяти человек. Кто-то поопытнее, кто-то помоложе, но каждый из них внес свою лепту в создание постапокалиптичного мира Rage. Что у них получилось? Даже сейчас, двадцать три часа спустя, мне сложно однозначно ответить на этот вопрос.

Пару десятилетий назад почти каждая игра, на обложке которой при желании можно было отыскать научно-фантастические мотивы, выгодно отличалась скупым описанием происходящего, что не требовало многочасового вникания в перипетии приключений главных героев или галактики по месту проживания. Сегодня с этим есть определенные сложности: информатизация общества достигает таких пределов, что даже поиграть в какую-нибудь, прости меня Илья, «индейку» нельзя без предварительного ознакомления с сюжетом или с предысторией разработки или еще какой-нибудь мелочи. Нет, были, конечно, и такие игры, в которых чтобы получить бонус к общению с NPC в определенном тоне или прибавки к отыгрышу роли, нужно предварительно прочитать рулоны руководства, куда ж без них. Но к нашему с вами счастью, Rage строго следует традициям id Software и не хватает эпических звезд с небес.

С другой стороны, небесные тела не заставляют себя ждать. Астероид Апофис, если не поверить современным ученым, все-таки столкнулся с Землей в 2029 году. Поскольку последствия падения просчитать не удалось, правительство США профинансировало программу «Ковчег», согласно которой избранные члены общества погрузились в криогенный сон на время достаточное, чтобы пыль от столкновения шарика с роликом осела вместе с крупицами таинственного минерала. В список выживанцев вошли ученые, политики и военные, одному из которых и предстоит познакомиться с суровым обществом



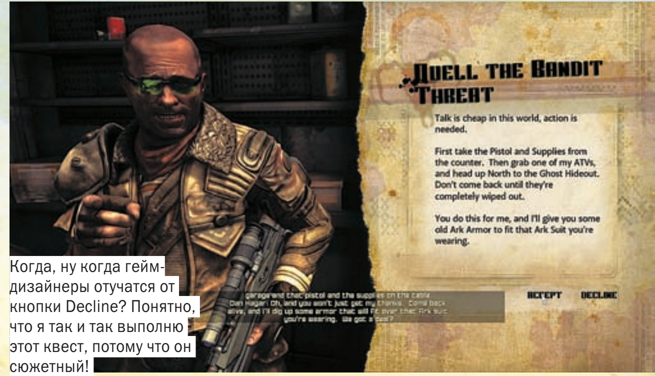
Местная игра в кости проходит в три этапа, нужно суммарно четыре раза выкинуть нужное число. Подается все это под соусом «игрок противостоит четырем бандитам, у него есть три выстрела». Забавно. Одноразово.

Музыка пустошей

Саундтрек очень хочется в коллекцию. Доставление для ушей в Rage великолепно проделали Род Эбернати (Dead Space, Alpha Protocol), Will Loconto (No One Lives Forever, Anachronox, American McGee's Alice) и Assaf Rinde (Dragon Age: Origins, Dragon Age II). Аудиоадреналин включается ровно тогда, когда нужно доставать пушку побольше, отдельные привлекательные кусочки доносятся из тех мест, куда категорически не помешает заглянуть, а общий настрой – о-о-о, вот в этом троице композиторов равных нет. Еще раз подчеркну: саундтрек очень, очень хочется в коллекцию. Но никаких сведений о выпуске диска нет, а вытащить музыку непосредственно из игры пока не удалось.



Некоторое недоверие вызывают технически уютные штуки в постапокалиптичном мире, но с логическими связями тут вообще все туго.



Когда, ну когда геймдизайнеры отучатся от кнопки Decline? Понятно, что я так и так выполню этот квест, потому что он сюжетный!

нового типа, живущим по правилам «Безумного Макса».

Хотя вообще-то от «Макса», поминаемого в каждом втором постапокале последнюю четверть века, тут только безудержная страсть граждан к легковым автомобилям. Гонки в Rage незатейливы, не особо требовательны к навыкам игрока и больше всего напоминают Rock'n'Roll Racing, если кто помнит такую. Несколько режимов, предлагающих добраться до финиша раньше всех при помощи турбо-нитроускорителей, физического устранения противника и перманентного апгрейда тачек, неплохо разбавляют поначалу скучный экшн. Потом обе составляющие игры меняются местами: бегать с кучей стволов становится интереснее, чем захватывать чекпойнт за чекпойнтом в



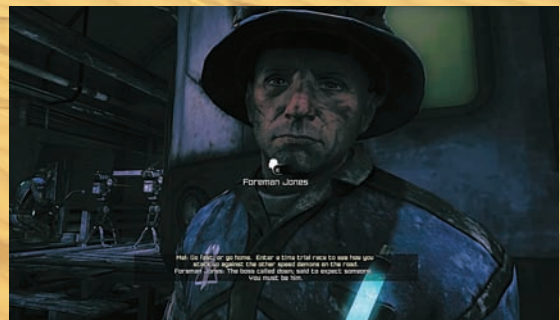
Технология Megatexture позволяет не размениваться на десятки и сотни отдельных объектов, а просто создавать выпуклости на поверхности, на которую натягивается многосоставная текстура. Увы, благословление стало проклятьем – почти все объекты в игре намертво прибиты к породившей их плоскости.

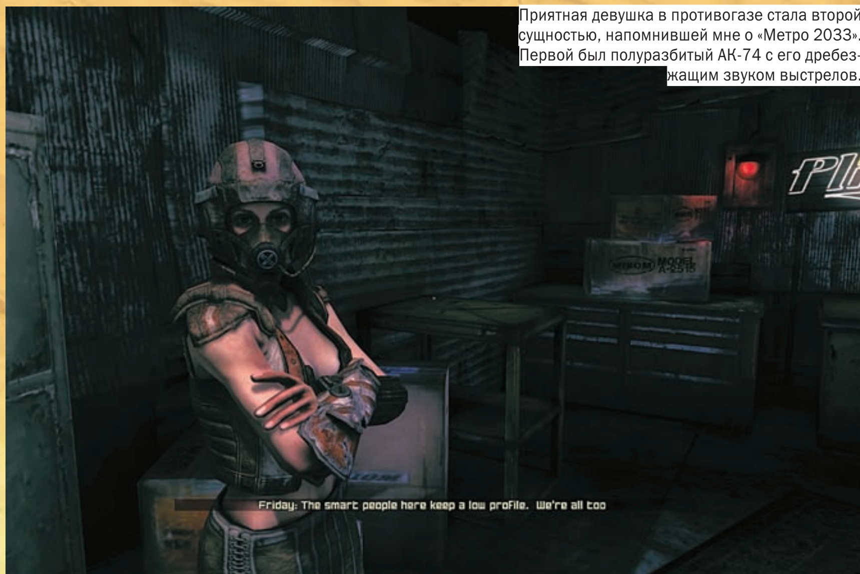
ГДЕ-ТО В САМОЙ СЕРДЦЕВИНЕ RAGE УКРЫЛСЯ СТАРЫЙ И ЧЕРТОВСКИ ДОБРЫЙ ШУТЕР С РАЗДЕЛЕНИЕМ НА ДРОБОВИК, МИНИГАН, ПЛАЗМАГАН, BFG И ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ.

десятый раз подряд. Помимо этого предполагается передвижение на личном авто по чудному новому миру, но это на самом деле фикция – из точки А в точку Б можно добраться в считанные секунды, на что, кстати, завязана цепочка второстепенных FedEx-квестов в первой половине игры. Или это такая насмешка над жанром?

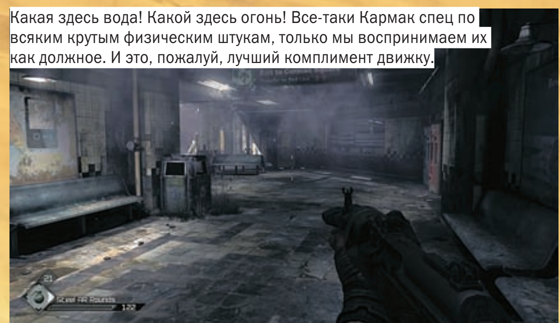
И впрямь, Rage нельзя четко обозвать «ролевой игрой» или «old school FPS». Где-то в самой ее сердцевине укрылся старый и чертовски добрый шутер с разделением на дробовик, миниган, плазмаган, BFG и все остальное. Сверху эта оружейная вакханалия приправлена разными видами патронов, девайсами (в половине случаев бесполезными) и самовосстанавливающейся дополнительной жизнью в случае чего; снизу прилагается среднего ума противник порциям по 1-5 штук. Я играл в мобильные эксперименты Джона Кармака: Wolfenstein RPG и Doom RPG (не считая, само собой, Orcs & Elves), так что источник всех этих наворотов стал понятен сразу. Другое дело, что ошибки прошлого исправлены так и не были: стационарные турели ждет несомненное забвение – шутка ли, за всю игру ни единожды не соблазнился собрать себе стального напарника, ведь игра постоянно толкает вперед, на месте стоять особо некогда. Да и с прочими устройствами как-то не очень популярно сложилось. Главное препятствие на пути к победе – целенаправленная ориентация на игровые консоли, что привело разработчиков к откровенно неудобной реализации интерфейса в версии для PC. Ну, то есть, оружие еще позволяют переназначить на клавиатуре (хотя какой смысл? чай, не в deathmatch играем), а вот гранаты, бинты, радиоуправляемые машинки, бумеранги, EMP-бомбы – уже нет. Есть лишь четыре слота для вспомогательных приборов, в которые можно распихать содержимое инвентаря, но даже в этом

Внизу: Детализация персонажей – потрясающая. Лицевая анимация корявая, а вот мельчайшим подробностям могут позавидовать даже модели из роликов в StarCraft II.





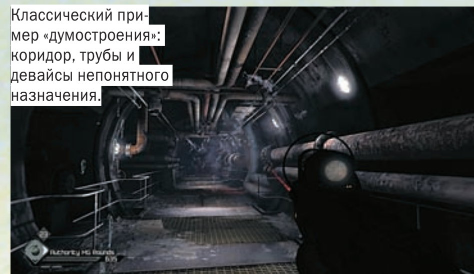
Приятная девушка в противогазе стала второй сущностью, напомнившей мне о «Метро 2033». Первой был полуразбитый АК-74 с его дребезжащим звуком выстрелов.



Какая здесь вода! Какой здесь огонь! Все-таки Кармак спец по всяким крутым физическим штукам, только мы воспринимаем их как должное. И это, пожалуй, лучший комплимент движку.



Увы, декапитация и отрывание конечностей в Rage не предусмотрены. Зато кровищи – хоть залейся!


Классический пример «думостроения»: коридор, трубы и девайсы непонятного назначения.

случае нужно сначала нажать клавишу слота, а потом уже клавишу «использовать предмет». В ситуациях, когда доли секунды решают все, очень трудно и нелогично выяснять, что у тебя там стоит в горячем доступе – бинты или гранаты. На случай фатальной ошибки союз высоких технологий и нетрадиционного геймдизайна подарил главному герою встроенный дефибриллятор, который приводит хозяина в чувство после особо смертельных ранений. Источник энергии чудесного устройства пожелал остаться неизвестным, так что почему он заряжается несколько минут, непонятно (впрочем, там где-то было что-то про нанотехнологии). Базовая регенерация, само собой, прилагается, аптечки – вы теперь окончательно самое слабое звено, прощайте навсегда.

В отличие от пришельца из прошлого, мутанты, бандиты, индейцы, братки и прочие представители человечества, выжившие без ковчега (хотя там разные версии есть) – существа смертные. Поначалу очень уж внезапно смертные, поскольку оружия много, и на пристрелку и подсчет патронов уйдет какое-то время. Зато уже к середине игры, завидев двух слизняковых мутантов, сразу понимаешь, какой длины должна быть эффективная очередь из «калаша», который здесь скромно и нелицензионно называется assault rifle. С оружием в Rage вообще все очень хорошо: мало того, что каждое находится на своем месте и выполняет свою функцию, так в ствол еще можно запихать альтернативные снаряды. Дробовик превращается в гранатомет, автомат способен плеваться бронебойными пулями, а пистолет можно зарядить патронами, прошибающими живую плоть. Даблкилл одной пулей – это реальность. Ну и на последнем уровне традиционный приз – это BFG, причем выдают ее по всем правилам, с Придыханием и Значением. Только свет не гаснет, и монстры не заполняют близлежащее пространство, что даже как-то непривычно.



Вверху: Едва увидев этого чудесного персонажа (мэр одного из городов, держит население в страхе), я подумал, что его будет озвучивать Майкл Мэдсен. Увы, ошибся.

Обширный полигон для испытания арсенала игры устроен по узловому принципу (опять же, знакомо тем, кто прошел Doom RPG): весь мир состоит из связанных друг с другом каньонов, по которым разбросаны входы в «подземелья» и города. В городе тепло и уютно: могут развлечь азартными мини-играми, продать-купить ширпотреб, пригласить на участие в гонках, прокачать тачку и, самое главное, выдать сюжетный квест. Уровни с врагами (чуть было не написал «инстансы») строятся по принципу, схожему с тем, что царил в некоторых подземельях The Elder Scrolls III/IV с той лишь разницей, что здесь они не только спроектированы вручную, но еще и даже приблизительно похожих друг на друга уровней в Rage нет.

А вот противник здесь в определенном смысле однообразный – это люди, и только люди. Никаких истерзанных собачек, когтей смерти, жутких инопланетян и земноводных чудищ. Сколь ужасно бы ни извратился под действием залетного минерала, как далеко бы ни зашли его пристрастия к экзотичной дизайнерской экипировке, враг всегда остается прямоходящим гуманоидом. Этот факт только что помог мне понять неосознанное пристрастие к хедшотам в Rage. Весьма редким, к слову, тут соперник порой так вертится и прыгает из стороны в сторону, что даже просто попасть бывает сложно – и это на PC с мышиным управлением! Другое дело бронированные пулеметчики и штурмовики с энергощитами, хотя им как раз лучше скармливать гранаты – быстрее и дешевле получится.

Кстати, про деньги. Современный геймдизайн вообще-то строго осуждает лишние действия, к которым приравнивается сбор мусора, годного исключительно к продаже торговцу, но id Software выборочно прислушивается к трендам. Беда не столько в том, что по прохождении очередного уровня приходится сдавать барахло, кликая на каждом



Слева: Не знаю, насколько крупным будет скриншот в журнале, но надпись «Пацаны, хелп», надеюсь, видно будет. Ах, эти техасские шутники.


Как и полагается, Истина откроется лишь в конце, оставляя вопросов больше, чем ответов.

предмете (вместо человеческой иконки «продать все ненужное»), сколько в том, что цветовая гамма инвентаря не позволяет наметанным взглядом продать только то, что действительно относится к категории «вендортреш». Я так однажды продал запчасть – настолько ценную, что пришлось загружать сейв. Но мусор, которым здесь служат артефакты прошлого вроде книг, хозяйственной утвари, посуды и прочих тысяч мелочей, не является единственным способом пополнения карманов – можно зарабатывать деньги уничтожением организованных преступных группировок, кружащих на своих багги сразу за воротами города, и мини-играми. Тут есть известная по фильму Aliens и игре Red Dead Redemption забава «филе из пяти пальцев», что-то типа костей и почти настоящая коллекционная карточная игра, толку от которой вообще никакого, там рандом на рандоме сидит и рандомом погоняет. Я честно хотел сравнить ее с Arcomage, но не дотягивает она никак, уж извините.

А теперь – про роль Джона Кармака в историческом процессе. Как бы мне того ни хотелось, но Rage была, есть и, скорее всего, останется в первую очередь первым блином на движке id Tech 5. Великолепный успех десятилетней давности повторить не удалось – id Tech 3 был лицензирован для двенадцати популярнейших шутеров своего времени, в то время как id Tech 4 удостоился лишь пяти не самых удачных явлений публике. Джон не очень-то заботился о доступности движка разработчикам, заставляя даже художников и моделлеров интенсивно использовать командную строку, поэтому одна из ключевых особенностей id Tech 5 – это как раз удобный и понятный инструментарий. Вот только поработать с ним, к сожалению, его доведется не всем. Движок, по словам главы компании Тодда Холленсхеда, будет использоваться исключительно как внутренний фреймворк для подконтрольных Bethesda студий.

Вторая главная фича проистекает из давнего упрека в сторону кармаковских творений: они отлично работают в ограниченных стенами, деревьями и горами местностях, но категорически непригодны для использования на открытых просторах. К решению этого вопроса Джон подошел скрупулезно и масштабно, перебрав много различных способов. В итоге он не просто решил эту проблему, но еще и подкрутил свое решение так, чтобы Rage на консолях, где памяти, как известно, мало не бывает, выдавала все 60 FPS. И она действительно делает это, я играл в релизную версию на Xbox 360 на «Игромире» и был в определенной степени поражен. С другой стороны, в попытках удержать эту же планку Кармак пренебрег возможностями современных персональных компьютеров, и в итоге мы имеем все те же 60 FPS, вот только текстуры порой не успевают подгрузиться в память до того, как мы их увидим. Обещал исправить патчами, но что-то мне подсказывает, что править нужно кардинально – детализация у предметов отвратительная, словно в Singularity вернулся.



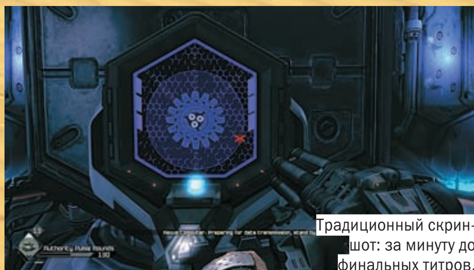
Вверху: Только я вижу здесь отсылку к фильму «Послезавтра»?

Ну а если не обращать внимания на эти мелочи, то визуальное первенство гарантировано на 100%. Если у нас будет номинация «Арт-дизайн года», то я буду пихать в нее Rage всеми силами, из всех кандидатов она кажется мне самой достойной. Каждый городок, каждое убежище бандитов… да что я тут распинаюсь, посмотрите на скриншоты! Можно просто встать посреди уровня и долго и методично рассматривать величественные руины. Я уже четко знаю, что DLC я куплю в первую очередь для того, чтобы посмотреть, какой еще великолепный, мастерский дизайн может продемонстрировать id Software. А игра… да ну, какая тут может быть игра – иди вперед да стреляй из чего придется. Патронов хватит на всех.

ОЦЕНКА 7.5

Внизу: Ударить в ближнем бою можно любым оружием, причем оно не влияет на урон – хоть пистолетом бей вражину, хоть ракетницей, результат одинаков.





Традиционный скриншот: за минуту до финальных титров.



С колоритностью персонажей полный порядок: от крутого шерифа, не вылезающего из-за стола, до милого поклонника Германской империи.



Единственный способ увидеть себя со стороны – это запустить радиоуправляемую машинку, по умолчанию снаряженную динамитом. Толку от нее, правда, никакого – враг расстреливает ее еще на подходе.

Кросс-обзор

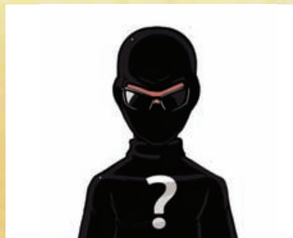
НАШИ ЭКСПЕРТЫ

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ RAGE ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

PC
PS3
XBOX 360

НА ПОЛКАХ

АЛЕКСАНДР УСТИНОВ



СТАТУС: Не знает, чего хочет

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Doom, Bulletstorm, S.T.A.L.K.E.R.

Из-за Doom приходилось напрашиваться в гости чуть ли не каждый день – уж очень хотелось поиграть еще. С тех пор жанр про летающую руку с дробовиком стал одним из самых любимых. Жаль, все разработчики чересчур увлеклись шутерами про морпехов.

Геймплей

Неплохая смесь из шутера, боевых гонок и ролевой (пускай скромненькой) игры. Очень радует AI противников, которые действуют порой очень непредсказуемо. Простенькая система создания предметов и разнообразие патронов дают неплохую вариативность в прохождении. Да еще вдруг мультиплеер, заставляющий вспомнить о забытом жанре.

Графика

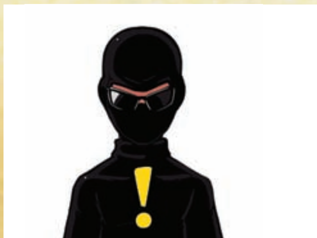
Потрясающая работа художников и способность движка выдерживать нереальное количество фильтров – вуаля, перед нами порой картинка, не отличимая от рисованных артов. К сожалению, медленно загружающиеся текстуры и весьма невысокое их качество портят впечатление.

Общее впечатление

Увы, не только движок оставляет двоякие впечатления. Мир игры красив и населен классными персонажами, но в целом – пустотелый. Сингл хорош, мультиплеер не заинтересует всех. Но играть все равно интересно. Жаль, технологической революции не случилось.

8.0

СВЯТОСЛАВ ТОРИК



СТАТУС: Практикующий эксперт

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Doom 2, Heretic, Quake 2, Blood

Увлекаюсь миллисюжетными шутерами с тех самых пор, когда одно другому не мешало. Верю во Второе Пришествие всего, что было сделано на движке Build, а в качестве пророка-мученика выдвигаю DNF. Называю Кармака не иначе как Джон Стэнович.

Геймплей

Треть игры, словно сон, бесполезно тратится на однообразные гонки и поездки по не особенно-то и пересеченной местности. Все остальное заполнено пальбой и врагами, причем количество в любой момент может перейти в качество – рецепт фирменного блюда сложно испортить, если за двадцать лет не обнаружил в себе такого желания.

Графика

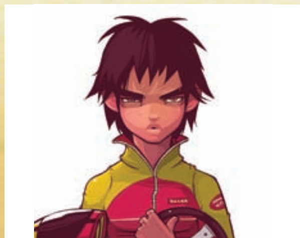
Зрачки отлично расширяются при разглядывании десятков квадратных километров Прекрасного, но рожа быстро становится постной, стоит лишь резко обернуться. Мегатекстура Мегатекстурой, но за нарушение базовых принципов можно больно получить длинным долларом.

Общее впечатление

Frostbite 2 сыроват, CryEngine 3 утыкан заплатами, от Avalanche Engine 3 ни скриншотика, зато вот, пожалуйста, id Tech 5 несет нам будущее. Однако в последний момент одной ногой застревает в прошлом, и ни воды, ни ребенка. Ну как же так, Джон Стэнович?

7.5

ЮРИЙ ЛЕВАНДОВСКИЙ



СТАТУС: Сам себе режиссер

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Quake 2, Singularity

Очень уважаю ID Software, всегда жду, чем еще они удивят. Провел много часов в сингле Doom и Quake 2, а затем, как и многие, учил рокетджампы и прочие глупости в мультиплеере Q3. Совершенно не считаю Doom 3 провальным, как ни убеждайте.

Геймплей

Настоящий олдскульный шутер, без морпехов, M16 и взрывающегося вертолета. Большое количество оружия, которое все можно носить с собой. Летающая рука и динамичные перестрелки, все как было когда-то и теперь забылось. Мне постоянно напоминает Quake 2 в мире Fallout, хотя дальше середины игра превращается в Metro 2033.

Графика

Все ждали супертехнологичную графику. Извините, на этот раз вам в Battlefield 3. А Rage, на удивление, самый «художественный» шутер последних лет. Можно по десять минут стоять и просто разглядывать местные красоты. И не важно, что текстуры так себе.

Общее впечатление

Ждете суперграфику, крутой мультиплеер и реалистичное оружие? Вам точно не сюда. Rage вышла не такая, как все ожидали. Зато – арт-дизайн, обилие разномастных врагов, куча модифицируемого оружия и бесподобный мир. И черт с ними, с графикой и сюжетом.

8.0

АРТЁМ ШОРОХОВ



СТАТУС: Редактор на пенсии

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Fallout 2, Soldier of Fortune, Doom II

Роман с Quake 2 был продолжительный и бурный; кажется, разбуди ночью – нарисую подробный план q2dm1. Однако к id и Кармаку нежных чувств не было и нет. А наслаждаться синглом в их исполнении не получалось аж со времен Doom II.

Геймплей

Отовсюду слышалось: «Таким бы стоило сделать Fallout», но я едва ли могу воспринять это всерьез. Впрочем, Rage, на удивление, оказался так себе шутером (кидающиеся в ноги враги, вываливающиеся из поля зрения – чудовищный архаизм), но очень даже атмосферным приключением Избранного в Пустоши.

Графика

Этакий по-новому срифмованный Borderlands, доказывающий, что коричневый шутер может казаться красивым и радовать глаз. По миру Rage приятно бродить, будто по арт-галерее, и досадливо морщиться всякий раз, когда быдловатые мутанты затевают пальбу.

Общее впечатление

Главный вопрос – надолго ли вас хватит? «Проходить» Rage интересно – затягивает, будто зыбучие пески. Но рано или поздно настанет момент, когда морок рассеется, и останешься ты один на один с не самым выдающимся шутером, от которого уже устал.

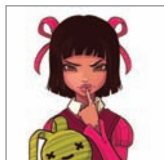
8.0

Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх

Шерлок Холмс

В далеком 1886-м Артур Конан Дойль согласился на гонорар в 25 фунтов, лишь бы его повесть «Этюд в багровых тонах» попала в печать. Деньги были не самые маленькие – для сравнения, зарплаты банковских клерков в те времена начинались от 20 – 50 фунтов в год, а выходной костюм обходился лондонскому горожанину в 2 фунта 10 шиллингов. Правда, автору заодно пришлось расстаться со всеми правами на дальнейшую публикацию своего произведения. Но выбирать не приходилось – отчет о похождениях эксцентричного и поразительно проницательного сыщика Шерлока Холмса уже отвергли несколько издательств.



Наталья Одинцова

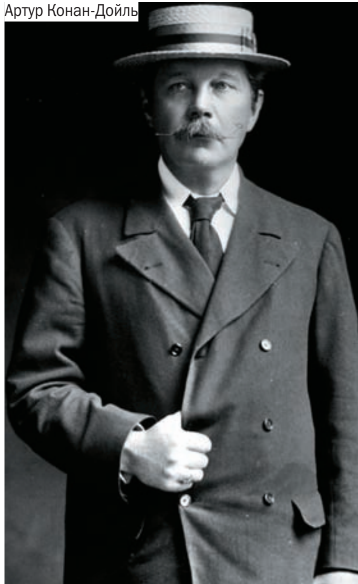
Устои детектива как жанра к тому времени еще не сформировались, хотя Конан Дойль, конечно, не стал первым, кто решил заинтриговать читателей не только тайной, но и тем, как эта тайна будет раскрыта профессионалом. В 1841-м Эдгар По ошеломил современников рассказом об убийстве в закрытой комнате («Убийство на улице Морг») и вывел на сцену затворника-интеллектуала Огюста Дюпена, который мастерски докапывается до истины, анализируя имеющиеся улики. В 1854-м «Холодный дом» Чарльза Диккенса познакомил публику с инспектором Баккетом – мастером менять обличья и знатоком человеческой психологии. В 1878-м Анна Кэтрин Грин опубликовала «Дело Ливенуорта», поведав миру о пожилом чудаковатом инспекторе Эбенезере Грайсе (собственно, именно она впервые использовала термин «детективный роман», чтобы охарактеризовать произведения такого рода). Подданные королевы Виктории зачитывались сочинениями француза Эмиля Габорио о месье Лекоке – когда-то воре, ныне старательном полицейском. И это только вершина айсберга . Во второй половине XIX века успела взойти и закатиться звезда «сенсационных романов» – историй о том, что за жуткие преступления могут совершаться в вымышленных, но от этого не менее респектабельных британских семействах. В таких произведениях, правда, могло не быть расследований как таковых, и правда всплывала будто бы сама собой. Вместе с тем к «сенсационным романам» относят, например, «Женщину



Холмс и игры

Холмс невероятно силен (руками сгибает кочергу!), хорошо фетует, отлично боксирует. У него отличная память, цепкий взгляд, аналитический ум. Он знает несколько иностранных языков, прекрасно разбирается в химии, понимает в человеческой психологии, хоть и его не назовешь сверхобщительным, а уж актером бы стал замечательным. О надменности, чувствительности к лести и приступах депрессии можно не вспоминать – детектив все равно выглядел бы манчкином в любой ролевой игре. Зато ему, казалось бы, самое место в квестах – даже странно, что их не так уж много. Ктулху и тут вспомнили: Великий Древний засветился в Sherlock Holmes: The Awakened (у нас «Шерлок Холмс и Секрет Ктулху»), одном из выпусков цикла о Холмсе от студии Frogwares. Неплохие квесты о герое Конан Дойля делали в Mythos, хотя, к сожалению, создатели ограничились лишь двумя играми – The Case of the Serrated Scalpel (1992) и The Case of the Rose Tattoo (1996). Обе заточены по PC. Мне, правда, очень нравились и «текстовые приключения» – вроде Sherlock: The Riddle of the Crown Jewels (1988) от Infogrames, в котором геймеру предлагают роль Ватсона. Я была в восторге от того, что в подобных квестах нужно следить за временем и всегда есть опасность зайти в тупик, а то и вовсе провалить дело, пойдя по ложному следу.

Артур Конан-Дойль



гию потомкам. Холмс с самого начала был детективом, пускай в первых черновиках его звали Шернфордом Холмсом, а вместо доктора Ватсона (или Уотсон, как его часто транскрибируют у нас сейчас) повествование вел некий Ормонд Секкер.

В 1892-м в редакции журнала «Стрэнд» были готовы платить писателю хоть тысячу фунтов за дюжину рассказов (баснословные по тем временам расценки) – только бы Холмс продолжал разоблачать негодяев. «Скандал в Богемии» и последовавшие за ним истории принесли сыщику с Бейкер-стрит такую славу, какую ему не обеспечили ни «Этюд», ни вторая повесть, «Союз Рыжих». Конан Дойль же тяготился популярностью выдуманного им героя. Мол, эти сочинения – так, несерьезные, ничем не лучше «сенсационных романов». Заработать они, конечно, позволяют, но вскоре забудутся. Потомки его читателей будут завороженно следить за приключениями совсем других персонажей. То ли дело исторические зарисовки – занятие куда более достойное. Поэтому в декабре 1893-го Конан Дойль устроил Холмсу грандиозные похороны. Согласно «Последнему делу», великий детектив упокоился на дне величественного водопада, прихватив с собой на тот свет самого коварного из когда-либо изобличенных им преступника. Хоть профессор Мориарти и заслужил по словам своего преследователя титул Наполеона преступного мира, распрощаться с жизнью ему пришлось в том же рассказе, в котором он впервые появился.

В «Стрэнде» на смену Холмсу пришли другие герои – в частности, Мартин Хьюитт, придуманный Артуром Моррисоном. Формально Хьюитт совсем непохож на предшественника. Во-первых, низенький. А Холмс, как не раз подчеркивает Конан Дойль, очень высокий по викторианским меркам – в нем больше шести футов, то есть отметку в метр восемьдесят он уже перемахнул. Во-вторых, Хьюитт – совершенно обычный. То есть, никаких упражнений на скрипке и приступов меланхолии, которые сменяются периодами бешеной деятельности. В-третьих, ладит с полицией. Не сказать, чтобы Холмс с ней вообще не ладил: все же инспекторы вроде Лестрейда снабжали его ценной информацией, и он снисходительно относился к их стремлению присвоить себе всю славу. Как бы то ни было, когда дело доходило до расследования, пер-



Вверху: В честь Шерлока Холмса воздвигли не один памятник. Этот находится в Эдинбурге.

в белом» и «Лунный камень» Уилки Коллинза , у которых с детективами много общего.

Холмс не слишком жалует конкурентов: в «Этюде» и о Дюпене неодобрительно отзывается, и Лекоком не восхищается. Мол, один – позер, а второй вообще не слишком горазд работать головой. Однако Конан Дойль в автобиографии отмечал, что и По, и Габорио помогли ему определиться с курсом: Дюпен захватил его воображение еще в детстве, а истории о Лекоке поразили складностью повествования. В то же время ему было важно придумать персонажа, который бы отличался от обоих сыщиков. На помощь пришли воспоминания об учебе на медицинском факультете Эдинбургского университета – именно тогда Конан Дойль познакомился с профессором Джозефом Беллом. Белл специализировался на диагностике заболеваний – гордился тем, что мог по виду пациента определить, что же с беднягой стряслось. «Легко заявить, что герой умен, но ведь читатель захочет увидеть этот ум в действии, на примерах, – писал Конан Дойль. – И такие примеры Джо Белл ежедневно демонстрировал нам в аудитории». Придумывать доктора Хауса писатель не стал – оставил эту привиле-

В ДЕКАБРЕ 1893-ГО КОНАН ДОЙЛЬ УСТРОИЛ ШЕРЛОКУ ХОЛМСУ ГРАНДИОЗНЫЕ ПОХОРОНЫ

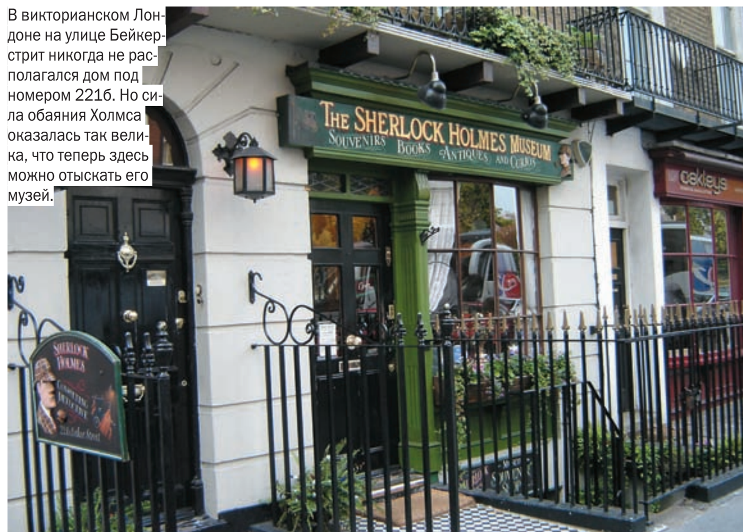




Холмс и детектив Конан



Старшеклассник Синъити Кудо – герой манги «Детектив Конан» Госё Аоямы. Талантливый сыщик, он как-то нападает на след опасных преступников, выдает себя, и те пытаются его отравить сверхсовременным препаратов. Результат неожиданен – Кудо становится ребенком. Он берет себе псевдоним Конан Эдогава в честь любимых писателей (Рампо Эдогава – популярный в Японии автор детективов), и в обличье младшеклассника продолжает раскрывать различные запутанные дела. Конан стал так популярен, что его похождения увековечили на экране – аниме-сериал, в котором не одна сотня серий, несколько фильмов. А еще у Конана есть собственный музей – так же, как у Шерлока Холмса.



В викторианском Лондоне на улице Бейкер-стрит никогда не располагался дом под номером 221б. Но сила обаяния Холмса оказалась так велика, что теперь здесь можно отыскать его музей.



Вверху: Холмс побыл не только мышью, но и собакой – в японском телесериале, несколько эпизодов которого срежиссировал сам Хаяо Миядзаки.

сонаж Моррисона старательно копировал методы знаменитого предшественника. Но это не утешило поклонников: Конан Дойль с изумлением увидел, как по его герою скорбят точно по настоящему человеку.

Впрочем, ни траур, ни просьбы, ни угрозы (экзальтированные читатели доходили и до этого) не действовали. В 1901 писателю пришла в голову идея детективного романа. Вместо того, чтобы придумывать для «Собаки Баскервиллей» нового сыщика, он использовал Холмса, но оживлять его не стал – охота за наследством сэра Чарльза Баскервилля разворачивается до поединка с Мориарти. Выбраться со дна водопада Холмсу удалось только в 1903-м: в «Пустом доме», деле об убийстве молодого Рональда Адера , которое случилось якобы в 1894-м, он возвращается, чтобы изобличить полковника Себастьяна Морана. А заодно объясняет Ватсону, как выжил и почему столько времени не давал о себе знать («Последнее дело» описывает события 1891 года).

Холмс появляется в четырех повестях и пятидесяти шести рассказах Конан-Дойля. В большинстве случаев события описывает доктор Ватсон, в двух («Человек с побелевшим лицом» и «Львиная грива») его заменяет сам Холмс, еще в двух («Его прощальный поклон» и «Камень Мазарини») повествование ведется от третьего лица. Конан Дойль не слишком заботился об абсолютной достоверности деталей. Например, в «Приключении одинокой велосипедистки» Ватсон пишет, что о героине истории он узнал в субботу и указывает дату – 23 апреля 1895 года. День недели – важная подробность, в рассказе ее обыгрывают. Но как несложно проверить, 23 апреля в 1895-м пришлось на четверг. Также Ватсон сообщает, что «Происшествие в Вистерия-Лодж» относится к 1892 году, хотя в это время Холмс вроде бы считался умершим и скрывался за границей от приспешников Мориарти. Можно вспомнить и реплику из отечественной экранизации «Пестрой ленты» с Василием Ливановым в главной роли: мол, как поверить, что хозяин змеи призывал ее свистом, если змеи глухи. Впрочем, на замечания Конан Дойль отвечал, что увлекательность повествования для него была важнее абсолютной выверенности деталей. Да и образ Холмса не стал менее убедительным. Напротив, родилось даже целое литературное течение – труды, объясняющие, как ошибки и недоговорки вкрались в канон из-за того, что Холмс существовал



в действительности. Одно из самых известных произведений такого рода – «Семипроцентный раствор» Николаса Мейера (1974). Автор пытается доказать, что никакой стычки с Мориарти не было. Ватсон придумал всю историю, чтобы не вскрылась истина – Холмс лечился у доктора Фрейда от наркотической зависимости (позднее сюжет экранизировали). К игре в срывание покровов подключился и Рекс Стаут, создатель легендарного Ниро Вульфа: написал эссе, в котором утверждалось, что Ватсон был женщиной.

Холмса любят за научный подход к расследованиям, за умение восстановить по деталям картину преступления (сам детектив ошибочно называет свой метод дедуктивным, хотя в действительности пользуется индуктивными умозаключениями – от частного приходит к общему). Он руководствуется логикой,

Холмс и Комнаты Смерти

Конан Дойль писал Шерлока Холмса с Джозефа Белла, как он сам утверждает в автобиографии. Но был ли Белл всего лишь талантливым медиком-диагностом? Сериал от BBC «Комнаты Смерти» развивает эту тему: рассказывает, как молодой Конан Дойль постигал искусство расследовать преступления под руководством своего университетского профессора. Дела им достаются довольно мрачные – дух Лондона конца XIX века передан очень хорошо.





Одна из самых красивых станций лондонского метро.

В ФИЛЬМАХ СОРОКОВЫХ ВАТСОНА ПОКАЗАЛИ НЕДАЛЕКИМ УВАЛЬНЕМ, КОТОРЫЙ ВДОБАВОК ВЫГЛЯДИТ СТАРШЕ ЗНАМЕНИТОГО ДРУГА. А ВЕДЬ У КОНАН-ДОЙЛЯ ДОКТОР ПРЕДСТАВЛЕН СОВСЕМ В ИНОМ СВЕТЕ. УВЫ, ЭТОТ СТЕРЕОТИП ПРИЖИЛСЯ.

но не служит простым инструментом правосудия – способен пойти против закона, если так требует его внутреннее чувство справедливости. Хотя в «Этюде» Ватсон сокрушается, что новый знакомый не знает даже о Копернике и вроде бы плохо разбирается в политике, Холмс, тем не менее, способен цитировать Гюстава Флобера на французском, мгновенно узнает богемского короля в незнакомце, который является к нему на прием, и пишет монографию на музыкальную тему. Неудивительно, что с тех пор, как Конан Дойль придумал Холмса, колоритного персонажа не желают забывать. Ему придумывают новые похождения, его подвиги экранизируют и ставят на театральных подмостках, нередко переиначивая до неузнаваемости, им вдохновляются, придумывая собственных сыщиков. И это прекрасно.

Холмс в кино

Холмс появляется в кино едва ли не чаще, чем любой другой литературный герой – о нем снято свыше 200 фильмов, и их число неуклонно растет. О нем снимают как телесериалы, так и полнометражные картины. Один из самых узнаваемых экранных Холмсов – актер Бэзил Рэтбоун: вместе с Найджелом Брюсом в роли доктора Ватсона он снялся в четырнадцати фильмах о сыщике с 1939 по 1946 год, а также принял участие в записи свыше двухсот радиопьес . Все фильмы с Рэтбоуном, кроме первых двух, достаточно вольно обращаются с каноном: на дворе в них – то 30-е, то 40-е, и героям приходится противостоять даже нацистским шпионам. Вернее, честь страны защищает Холмс. Ватсон показан недалеким увальнем, который вдобавок выглядит старше знаменитого друга, хотя у Конан-Дойля он представлен совсем в ином свете. Ватсон, конечно, не гений сыска, но вполне сообразителен, да и с физической подготовкой у него все обстоит отлично. Тем не менее, популярный стереотип уже сложился, и отголоски его встречаются в самых разных произведениях. Например, в анимационной ленте «Приключения мышиного сыщика» (1986) почтенный доктор (здесь его зовут Доусоном) изображен эдаким упитанным пожилым мышом – впрочем, еще весьма бодрым (настолько бодрым, что он в состоянии переодеваться в моряка и танцевать с красотками в салуне).

Схватки с нацистами не стали самым необычайным испытанием, выпавшим на долю Холмса. Чего только не придумывали те, кто писал о нем истории вслед за Конан Дойлем! Например, в рассказе «Этюд в изумрудных тонах» Нила Геймана он оказывается на подозрении у частного детектива Мориарти: тот предполагает, что новый знакомый, вроде бы безобидный актер, на деле опасный анархист, мечтающий уничтожить лавкрафтовских богов. Кинематографисты тоже не отстают. Скажем, в комедии «Без единой улики» (1988) Холмс (в исполнении Майкла Кэйна) – безработный актер-алкоголик. Доктор Ватсон нанимает его, чтобы иметь возможность инкогнито раскрывать преступления: дескать, если действовать от своего лица, это помешает попасть в штат очень консервативного медицинского заведения. А в фильме «Возвращение Шерлока Холмса» (1987) выясняется – Холмс (Майкл Пеннигтон) якобы заморозил себя в криогене, понадеявшись, что в будущем, когда капсулу вскроют, отыщется лекарство от бубонной чумы, которой он заразился в результате происков Мориарти. Вакцина прибывает вместе с праправнучкой Ватсона, Джейн. Оздоровившись, Холмс осознает, насколько сильно изменился мир, но вскоре убеждается – его дедуктивный метод еще кое-чего стоит. Недавний сериал от BBC


Ватсон в исполнении Найджела Брюса.

Холмс и мюзиклы

Хотя доктор Ватсон не раз упоминает, как Холмс что-то напевает себе под нос, идея мюзикла о Холмсе все равно сперва кажется немного странной. Арии о розыске улик? Арии вместо монологов, изобличающих преступников? Тем не менее, это не остановило, например, создателей бродвейской постановки Baker Street, которая увидела свет в 1965-м. Действие в ней разворачивалось в 1897-м. За основу были взяты события «Скандала в Богемии», но Холмс и авантюристка Ирэн Адлер, по замыслу авторов, становились союзниками, а не противниками. Шоу, правда, не имело особого успеха. В 1993-м появился Sherlock Holmes – The Musical (позднее его переименовали в The Revenge of Sherlock Holmes) Лесли Брикасса. Главному герою снова предстояло стать мишенью женских чар, ведь у Мориарти объявилась дочь, прекрасная и коварная Белла. Тогдашние критики писали: «Брикассу удалось то, чего еще не получалось ни у кого, – показать Холмса глупым». Наиболее удобоваримый мюзикл по Холмсу получился, наверное, у Клайва Нолана и Оливера Вейкмана, хотя их «Собака Баскервиллей» дебютировала не на подмостках, а в виде аудиодиска. Холмс здесь не поет вообще, романов ни с кем не крутит, а сцены, в которых он по замыслу собирает улики или за кем-то гонится, представлены инструментальными композициями.



Трубка Холмса видоизменяется от фильма к фильму. Здесь, например, экземпляр, с которым Дуглас Вилмер снимался в роли Холмса в сериале BBC 1964 года.



пошел дальше: великий сыщик (Бенедикт Камбербетч) – изначально наш современник, Интернет для него – такой же привычный инструмент, как, скажем, микроскоп и лупа.

Впрочем, оставим в стороне Ктулху и криоген. Далеко не все режиссеры торопились выслать Холмса прочь из викторианской Англии или пойти вразрез с оригинальным текстом Конан Дойля, как поступили, скажем, авторы «Собаки Баскервиллей» (2003), сделав Холмса самым настоящим наркоманом (в книгах он обращается к кокаину исключительно в периоды затишья между делами, от большой скуки) и убив Берилл Степлтон. Хотя, конечно, эти изменения были мелочью по сравнению с тем, как обошлась с источником пародийная «Собака Баскервиллей» (1978) – актеры в фильме снимались хорошие, но откровенно гнусный туалетный юмор испортил все впечатление.

Нет, хороших экранизаций – неважно, показывались ли в них новые приключения или в подробностях воспроизводились старые – тоже хватало. В России в первую очередь вспомнят цикл картин с Василием Ливановым и Виталием Соломиным. Сценаристы ловко дополняют каноничное повествование собственными, хорошо вписывающимися в истории штрихами. Скажем, в киноверсии «Этюда» Ватсон сперва принимает Холмса за преступника – логичное развитие темы, намеченной в оригинальном тексте (Ватсон на протяжении нескольких страниц гадает, зачем Холмсу может требоваться столь странный набор навыков). Отечественная экранизация хороша еще и тем, что Ватсон очень подходит под образ, описанный Конан Дойлем (в отличие, скажем, от того же Найджела Брюса).

Но когда англичане говорят, что для них самый что ни на есть классический Холмс – тот, которого воплотил на экране Джереми Бретт в телесериале, снятом по заказу Granada Television, с ними невозможно не согласиться. Холмс-Ливанов респектабелен, не прочь подтрунить над Ватсоном-Соломиным. Если ему и случается впасть в меланхолию, это не напоминает ту черную депрессию, которая описывается у Конан Дойля. Бретт же буквально каждым движением заставляет вспомнить оригинальные рассказы: его Холмс может быть и странным, и попросту отталкивающим. Сказывается и разница в режиссерском подходе. Достаточно сравнить, например, знаменитую сцену с помолвкой Холмса: у нас это скорее юмористический эпизод, у англичан – драма, лишний повод акцентировать внимание на том, что Холмс, каким бы гением логических умозаключений он ни был, все же не машина для вычислений

Впрочем, Холмс как персонаж тем и хорош, что сколько актеров его ни играют, а посмотреть на свежую интерпретацию всегда интересно. Вот и Лайонел Уигрэм, выступивший продюсером «Шерлока Холмса» Гая Ричи, как-то заметил в интервью, что около десяти лет обдумывал, как бы представить икону

ХОЛМС-ЛИВАНОВ РЕСПЕКТАБЕЛЕН, НЕ ПРОЧЬ ПОДТРУНИТЬ НАД ВАТСОНОМ-СОЛОМИНЫМ. ЕСЛИ ЕМУ И СЛУЧАЕТСЯ ВПАСТЬ В МЕЛАНХОЛИЮ, ЭТО НЕ НАПОМИНАЕТ ТУ ЧЕРНУЮ ДЕПРЕССИЮ, КОТОРАЯ ОПИСЫВАЕТСЯ У КОНАН ДОЙЛЯ.



«Мы с Холмсом» – не единственный пример комедийного мультфильма, снятого у нас по мотивам историй Конан Дойля. В 2006-м появилось «Убийство лорда Уотербрука» – 20-минутная анимационная лента о Шерлоке Холмсе и докторе Ватсоне (очень смешная – всем решительно рекомендую посмотреть!). Сейчас автор, режиссер-мультипликатор Александр Бубнов, трудится над продолжением и выкладывает тизеры в блоге (bubnoff.livejournal.com).

Холмс и Уильям Жилетт

Сидни Пэджет, автор иллюстраций к рассказам Конан Дойля в «Стрэнде», первым изобразил Холмса в характерной охотничьей кепке с козырьком сзади и спереди, с узнаваемой трубкой и в плаще с накидкой. Однако и головной убор, и плащ детектив доставал из гардероба только тогда, когда обстоятельства вынуждали его отправиться в сельскую местность. Дежурным облачением Холмса этот наряд стал после того, как в нем выступил Уильям Жилетт, первый актер, сыгравший знаменитого сыщика.







Американец Адам Уорт, современник Конан Дойля, выстроил в Лондоне самую настоящую криминальную империю. Его подчиненные подделывали документы, взламывали сейфы, промышляли мошенничеством, обчищали банки, и уличить их главаря Скотланд-Ярду никак не удавалось. Полицейские прозвали Уорта Наполеоном преступного мира – штрих, который Конан-Дойль использовал, придумывая Мориарти.



Вверху: Кадр со съемочной площадки «Игры теней»: режиссер Гай Ричи беседует с Джаредом Харрисом (Мориарти).

сыска на новый лад. Дескать, когда читал рассказы, то видел Холмса более современной, более богемной натурой, чем его изображали в кино прежде. Гай Ричи с ним соглашался: в детстве он чаще слышал аудиозаписи рассказов Конан Дойля, чем читал их, и его представления о Холмсе тоже отличались от всех виденных им прежде экранных образов.

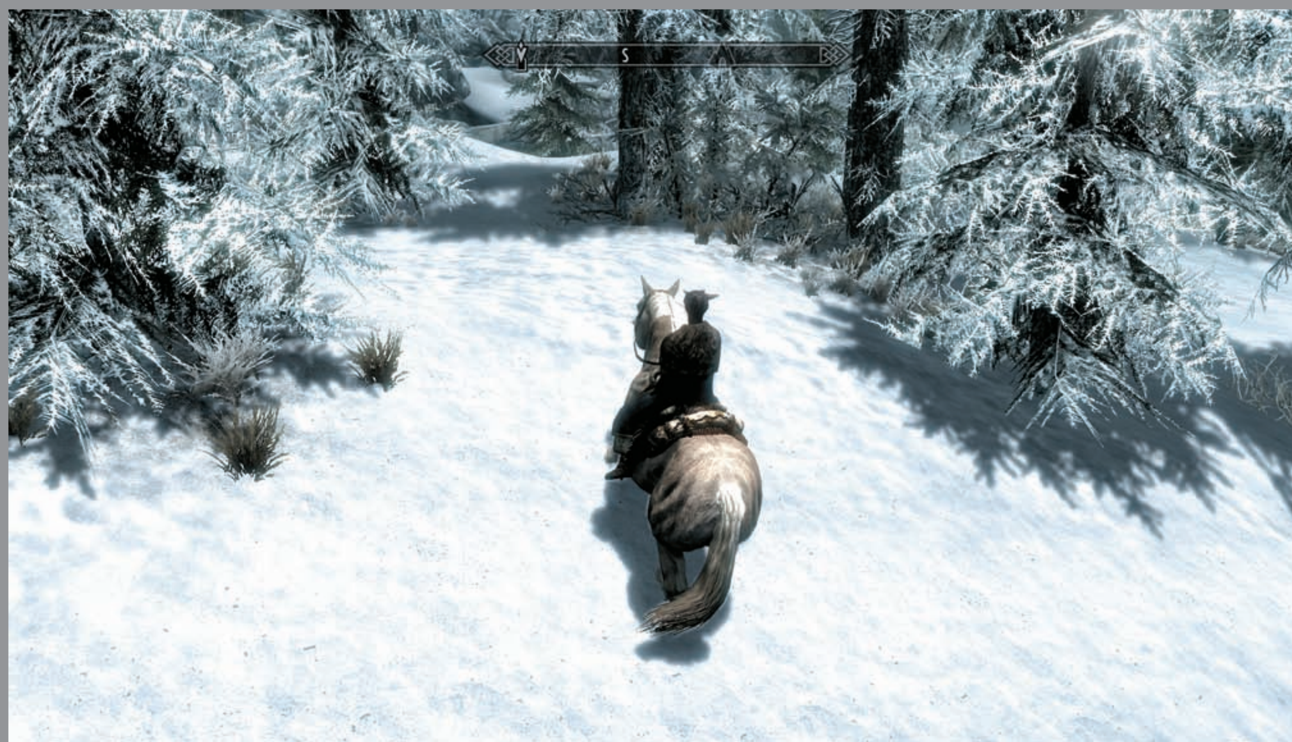
Фильм повествует о не задокументированном Конан Дойлем приключении Холмса, но при этом изобилует отсылками к оригинальным произведениям, которые подкрепляют его достоверность. Тот же прием использовали, например, создатели «Молодого Шерлока Холмса» (1985). В картине Ричи Холмс (Роберт Дауни мл.) произносит реплики из «Человека с рассеченной губой», «Скандала в Богемии», «Медных буков» и других канонических историй. Сцена с обследованием часов умершего человека – почти один в один эпизод из «Знака четырех». И в той же повести, кстати, Холмс продемонстрировал, что может вычислить, куда его привезла карета, даже если на время поездки ему завязали глаза. Пристрастие Ватсона к азартным играм – отсылка к фразе из «Дела о пляшущих человечках»: тогда Холмс тоже запирал чековую книжку друга в столе. Даже имя злодея – лорд Блэквуд – и то реверанс в сторону Конан Дойля: в «Камне Мазарини» негодяем оказывается некий граф Негретто Сильвиус (если перевести эту смесь итальянского и латинского, получится «черный лес»). Зная это, с еще большим нетерпением ждешь сиквел: не терпится узнать, о каких рассказах нас заставят вспомнить на этот раз и какие еще отсылки припасут.

Как минимум, одна зацепка есть: продолжение вдохновлено «Последним делом». Мориарти теперь решает действовать в открытую. «Мы не хотели воспроизводить классический образ один в один, – замечает в интервью Гай Ричи. – Наша задача заключалась в том, чтобы представить его на более современный лад, сделать убедительным». Расследование заставит героев немало поколесить по миру: швейцарские водопады уже обещаны в списке достопримечательностей. Холмс непременно вновь прибегнет к искусству перевоплощения: кажется, всем уже известно, что он примерит женское платье, а также попытается прикинуться китайцем. «В предыдущей картине Ватсон из-за Холмса постоянно попадал в беду. Теперь же Ватсону приходится постоянно выручать Холмса, – сыплет намеками Роберт Дауни мл. – У них обоих еще более серьезные неприятности, чем зрители, на мой взгляд, могли бы вообразить. Произошли кошмарнейшие события». Что именно подразумевается под кошмарнейшими событиями, пока неясно – известно лишь, что великий детектив по-прежнему не слишком рад грядущей женитьбе Ватсона. Авантюристка Ирэн в этот раз будет появляться на экране гораздо реже, но скучать без женского общества персонажам не придется – к ним присоединится цыганская гадалка Сим. Ричи жаждет зрелищности: продюсер Сьюзен Дауни поведала прессе, что Холмс и Ватсон заполучат «некоторые вещи, которые для той эпохи были бы чересчур прогрессивными». В частности, в одной из сцен деятельный доктор будет отстреливаться от неприятеля с помощью чего-то, что очень напоминает пулемет. В принципе, не такой уж и анахронизм – многоствольная картечница (она же пулемет системы Гатлинга) была запатентована изобретателем в 1862-м. Первые модели предполагали, что стрелок будет вручную крутить блок стволов, а на рубеже XIX и XX веков появились варианты с электроприводом. К слову, Джуд Лоу, который и в первой, и во второй картине играет Ватсона, принял участие в той самой экранизации с Бреттом – тогда ему досталась второстепенная роль. **СИ**



Дневники редакции

Копия The Elder Scrolls V: Skyrim попала в редакцию под самую сдачу. Возможности «наиграть не рецензию» не было – да, ловкачи из Bethesda проходят игру за два с чем-то часа, но они-то уже знают, куда бежать и что делать. Да и толку от такого спринтерского знакомства было бы немного. «Костя, а может, дневники сделаем?» – предложил я главреду. «А давай!» – отозвался тот.





Илья Ченцов

The Elder Scrolls V: Skyrim

13:27
Думаю, фанаты Курта Леннона не обидятся, если мы опять выберем темой нашего прохождения пацифизм. Возможность пройти игру, никого не убивая, – хорошее испытание и для игрока, и для RPG, обещающей свободу в большом открытом мире.
Однако в самом начале нас вновь ждёт «несвобода». Герой, которого мы ещё даже не успели сгенерить, традиционно для сериала оказывается арестованным преступником. Меня очень просили не рассказывать про вступление, но, думаю, не раскрою страшных секретов, если скажу, что оно напоминает начало Deus Ex: Human Revolution – большая сцена «на рельсах», где персонажа и игрока вводят в курс дела. Забавно, что краткое её содержание («Повстанцы воюют с Империей») можно потом увидеть в одном из загрузочных экранов – специально для тупых консольщиков, которые… то есть, я хотел сказать, для тех, кто по какой-то причине отложил игру надолго и забыл, какие страсти бушуют в Скайриме. Кстати – повстанцы и Империя? Где-то я это уже слышал…

13:45
Генератор персонажей делает больший упор на внешность героя, чем на его начальные характеристики. Помимо настроек физиономии и телосложения, дают выбрать только расу. Я всегда хотел сыграть за ящера-аргонианца, а коли Курт у нас был мужиком, на этот раз сделаем даму. Честно, с повадками и культурой этого народа я мало знаком (впрочем, игра подсказывает, что аргонианцы могут дышать под водой и обладают способностью к регенерации – ну и отлично), но решил, что красавице подойдёт имя Скри (Skree).

14:09
Скри наконец-то развязали лапы и выпустили её в обучающее подземелье. По пятам за ней следует бывший тюремщик Хадвар, внезапно решивший её опекать, читая вслух туториал. К счастью, от него можно безболезненно отвязаться – первый плюс игре.
В катакомбах также шныряют повстанцы Stormcloaks (как же это – «штормовые плащи»? «штормовки», типа?) и пыточных дел мастера. Первые агрессивны, вторые вроде как за нас, и только вяло протестуют против наших попыток взломать клетку с мёртвым узником, чтобы поживиться его добром.

14:25
Честно говоря, тем, как в игре выглядят аргонианцы, я немного недоволен. В Morrowind у «звериных» рас – кошек Khajiit и собственно ящеров – были характерные длинные ступни, и ходили они, опираясь на носочки. Нижнего белья, кстати, ни те, ни другие зверолюди не носили, хотя у хаджииток груди были побольше, чем у иных представительниц более «человечных» рас (у ящерок некоторое утолщение торса имелось, но менее эротичного вида). В Oblivion мо-

1



2



дели стандартизировали, и аргонианцы стали выглядеть, как люди в масках и с накладными хвостами. В Skyrim они посимпатичнее, но тела всё-таки тоже у всех человечьи, со стандартными ногами, лифчиками и их содержимым (1). Зато у персонажей заготовлены нешаблонные фразы для нешаблонных рас. В самом начале, когда узников одного за другим отправляли на казнь, тюремщик сказал: «Так, теперь ящерица», а теперь вот «штормовки» орут: «Буду твой хвост носить, как пояс». Скри, конечно, не очень приятно такое слушать, а я, геймер, доволен и ставлю ещё один плюсик.

Историческая справка: тема сисек в Morrowind





14:32
Катакомбы по совместительству служат складом, где герой любых устремлений может поживиться ценным (по крайней мере, на первых порах) снаряжением. Есть тут и доспехи, и зелья, оружие, и магические книги. Всё собранное, как и обещали, можно покрутить в полном 3D. Ценой аттракциона становится необходимость прокручивать списки предметов там, где очень хочется сразу ткнуть мышкой – интерфейс явно ориентирован на консоли и скорее визуальную привлекательность, нежели удобство.
Разобравшись, что к чему, я решил выдать Скри фаербол в левую руку и лечебное заклинание в правую (оно, кстати, звенит, когда в руке).

14:36
В жизни героя RPG, который не хочет никого убивать, прогулки на цыпочках обычно чередуются с очень быстрыми пробежками и приёмом больших доз лечебных средств, и Skyrim здесь не исключение. Стравливать «штормовок» с пыточных дел мастерами весьма выгодно и не так уж сложно, но и чистый стелс-подход может быть на удивление эффективным, если найти мёртвую зону – а в большом открытом мире она всегда найдётся. В этот раз нычка тоже обнаружилась – за клетками с отработанными узниками (см. картинку 2, изображающую вид из глаз Скри). Аргонианка была в прямой видимости «штормовок», однако добраться до неё они почему-то не могли, и только выкрикивали угрозы. В **14:41** они, похоже, внезапно потеряли Скри из виду – начали вертеться по сторонам, восклицая «Ты где?» и «От меня не спрячешься!» Наконец, в **14:42**, обречённо предположив, что жертва убежала, повстанцы удалились в глубины катакомб.

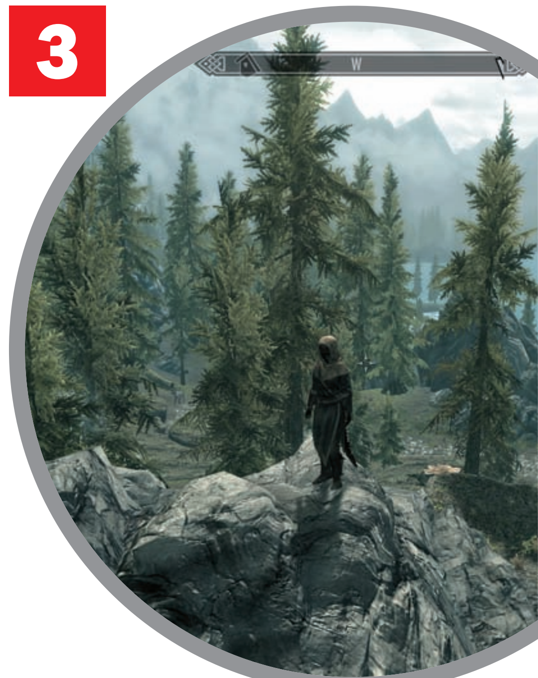
14:46
Экономя процессорное время, статисты изображают бурную жизнедеятельность, только находясь в поле зрения игрока. Выглянешь из-за угла – повстанцы ходят спокойно. Выйдешь на шажок – сразу начинают… а вот и нет, не нападать на тебя, а драться с инквизиторами (а те их молниями, молниями!).

15:00
Sneak increased to 21! А Скри всего лишь выбегала на цыпочках из-за угла и обратно. Да это просто Progress Quest какой-то!

15:13
Хитрый Хадвар нагнал меня на переходе между локациями. Скри наконец-то выбралась на волю – а там неописуемые красоты (картинка 3, кто найдёт на ней оленя, тот молодец).
Ну вот, первый диалог, в котором у нас есть хоть какой-то выбор, а нужный вариант отсутствует. Хадвар рассказывает, что, мол, вместе со Скри везли какую-то важную повстанческую шишку и его подручных, а мне очень хочется спросить, как же в такую компанию затесались простой конокрад и Скри. Да за что её хоть арестовали-то? За компанию? Хадвар мягко, но настойчиво задаёт квестовую линию – в соседней деревне у него есть знакомый кузнец, он может помочь. Нетушки, мы демонстративно побежим в другую сторону. Зачем нам кузнец?

15:29
В лесах, помимо живности и бандитов, водятся некроманты. Одна такая мадам не поскупилась даже вызвать призрачного волка, чтобы отогнать Скри от своего уютненького стоунхенджика. «Тебе, – говорит, – и не снилось моё могущество». Ну, в общем, да. Зато тебе и не

3



4



снилась скорость, с которой мы заведём тебя в лес, чтобы потом быстренько проплыть по речке назад и украсть твою волшебную книжку. Книжка не только добавила плюсики к владению какой-то из магических школ, но и оказалась читабельной – целая короткая новелла. Ну, то есть по стандартам новелл короткая, а по видеоигровым – весьма длинный рассказ о том, как некий телохранитель охранял-охранял маму с дочкой, но потом отдал их в коммуну ведьм для большей сохранности. Я всё ждал, когда в книге начнут рассказывать про тот самый обряд, который Скри, видимо прервала – и тут бы бац! сзади напала некромантка. Но увы, ничего такого в томике не оказалось, к тому же монстры и люди Скайрима соблюдают давнюю традицию Elder Scrolls: игрок, читающий книгу (а равно и, скажем, взламывающий замок), неприкосновенен.

15:43
Скачущий навстречу Скри по косогору всадник неожиданно взмыл в воздух и улетел за реку. А два оленя, завидев её, нырнули в воду с головой.

15:53
Добравшись наконец до поселения, Скри заглянула в избушку на окраине и разбудила мирно спящего старичка. Тот вместо «Пошла вон!» сразу выдал: «Куст ухаживает за кладбищем, а я за часовней». Мало того, в ответ на это предлагают задать дебильный вопрос: «Один ли ты ухаживаешь за кладбищем?» Да дед же только что сказал, что Куст (это имя, кстати) ему помогает! За кого нас держат, за золотых рыбок?
В довершение позорища старичок Рунил выдаёт стандартный квест № 3645: «Ой, я забыл свой дневник в Кудыкинской пещере, не сходишь ли, не заберёшь ли?» Вон, Куста своего пошли, небось кладбище-то не убежит от него. Впрочем, мы со Скри согласились.

15:58
Какого чёрта Скри не может перепрыгнуть корову? Скотине-то на спину зачем невидимую стену громоздить?

15:59
Решив проверить широко разрекламированную фичу, я заставил Скри уронить палицу перед стражником. Никакой реакции! А ведь он ещё и с факелом ходит. Правда, хитрецы-разработчики утверждали, что подбирать брошенный предмет NPC будут «в некоторых случаях». Что ж, попробуем позже ещё где-нибудь.

16:03
Три часа ночи по скайримскому времени. В тюрьме угощают м-м-м, какими аппетитными булочками (4). А в мешке в углу ещё и помидоры нашлись! Надо почаще сюда заходить.
Ах да, за что же Скри загремела – за попытку проникновения со взломом в чужой дом. Вначале интеллигентно всполошились хозяева («Вам не следует здесь находиться»), потом в избушку вбежал стражник и спросил, что взломщица может сказать в своё оправдание. Но вместо того, чтобы действительно дать Скри возможность оправдаться («Я думала, это мой дом, и ключ подошёл...»), игра поставила перед выбором: платить штраф, идти в тюрьму либо лезть в драку. «А что, в тюрьме мы ещё не были», – подумал я и принял решение за аргонианку.
Игра посоветовала всю отсидку проспать (разработчики явно брали за образец современные американские тюрьмы), но мы со Скри тут же начали обдумывать планы побега.
Первый вариант – забросать стражника тряпьём, чтобы привлечь его внимание – не сработал. Тогда Скри решила, коли уж избавилась от тюремного рубища, возбудить вертухая жарким танцем. Стоящая в камере метла, увы за шест не сошла... зато внезапно обнаружилось, что, реквизировав все имущество ящерки, сторожа не смогли заблокировать её магические способности. Вспомнив опыт Postal II, я устроил пожар в камере. Мешки и скамейки немного погорели для виду, однако надзирателю было начхать. Тогда Скри выстрелила огненным шаром в его стол. «Поосторожнее с огнём», – вяло отреагировал вертухай. А если пальнуть огнём в самого стражника, полезет ли он в камеру разбираться?

16:16
Оказалось, что да. Разобрался быстро! Загружаемся...

16:23
Со второй попытки побег удался, и, словив пару стрел в филейную часть, Скри скрылась за околицей, нырнула в пруд у мельницы и исчезла в лесу.
Честно говоря, увидев её, стоящую в одних трусиках ночью по пояс в наверняка ледяной воде, я подумал, как бы самому не простудиться из чувства солидарности. Однако Bethesda почему-то упустила очевидный шанс добавить в игру (хотя бы опционально) элементы выживания, связанные с холодным климатом Скайрима – необходимость тепло одеваться, особенно в горах, кушать горячую еду – да и просто кушать, ну, как в New Vegas в хардкорном режиме. Нет, правда, я ещё могу поверить, что пушистым хаджиитам одежда не нужна – но ящерицы-то ночью вообще должны замерзать чуть не в ледышку. Хотя по одной из версий аргонианцы происходят от разумных деревьев хист, так что их физиология может и отличаться от обычных рептилий или амфибий. Ну, и фаербол на ладошке, наверное, может как-то согревать руку. Но всё равно получается странно – как только герой-пацифист выучит заклинание лечения (не помню, к сожалению, где мы его добыли, но где-то в самом начале), получается, что никакие вещи ему уже не нужны: сражений мы избегаем, одежду не носим, еду не едим, мана и выносливость восстанавливаются сами, а здоровье – за счёт магии (плюс тоже немного регенерирует, а у аргонианцев есть ещё и спецспособность, ускоряющая самовосстановление). Впрочем, играю я на сложности Adept, которая только на одну ступеньку выше Novice – возможно, поэтому жизнь Скри до обидного беззаботна.

16:41
Мы встретились с Вальдром, квестострадальцем-шизофреником. Тот поведал печальную историю о том, как пошёл с друзьями в пещеру охотиться на медведя, но напоролся на спригганов, в результате сам еле унёс ноги, а товарищи погибли. Скри поделилась с Вальдром целебным снадобьем. Приняв на грудь, тот сразу повеселел и предложил ей в довольно туманных формулировках вернуться в пещеру – Скри подумала, что он хочет забрать тела друзей, но оказалось, что охотник решил перебить всех спригганов. Видимо, по глазам аргонианки Вальдр понял, что она не разделяет его устремлений, – и набросился на неё с мечом. «Ах ты так! – подумали мы со Скри. – Ну тогда давай, пойдём в пещеру. Мы спрячемся, а спригганы пусть тебе наваляют».

5



16:51
А вот и второй уровень – как ни странно, недостающий опыт я получил за *провалившуюся* попытку вскрыть замок. Пожалуй, вложимся в неслышное передвижение.
Меню прокачки, изображающее звёздное небо, красивое, но весьма неудобное – созвездия навыков расположены весьма свободно (5), а каждое в отдельности ещё и пижонски демонстрируется «в перспективе» (6), так что увидеть об-



6

щую картину довольно сложно.
Пожалуй, вложимся в неслышное передвижение.

16:58
Спригганы – местные лешие (7), могут невидимыми становиться или в рой мошкары обращаться. С помощью этой же мошкары из людей сосут жизненную силу. Чем-то похожи на растительных мутантов из убежища 22 (Fallout: New Vegas) – тоже любят сидеть в засаде, маскируясь под кустики. Берегут свой лес – когда я поджёг ёлочку в пещере, накинулись на меня с удвоенным рвением.

17:14
Отлично! Пусть лешаки и не наказали Вальдра, зато он успешно выполнил свой же квест по зачистке пещеры, не дав Скри замарать смолой чешуйчатые лапки. Теперь направляемся (предположительно) туда, где растеряха Рунил забыл свой дневник. Галопом, ибо Вальдр всё ещё агрессивен.
Стоящая у входа в пещеру некромантка при взгляде на Скри бросает: «Незачем мне любоваться на твои прелести. Удались, покуда не будешь надлежаще облачена». А одежда мага-то у нас осталась в тюрьме...
Кстати, симпатичный эффект – изморозь от ледяного луча некромантки остаётся на камнях, медленно тая.

17:38
В пещере оказалось полно некромантов, нежити и ловушек. К счастью, от первых и вторых можно избавиться с помощью третьих, если достаточно резво бегать по активирующим ловушки кнопкам. Если кто-то скажет, что это не вписывается в идеалы пацифизма, я ему отвечу, что сидеть у костра в зоне падения булыжников не вписывается в идеалы техники безопасности.
Так или иначе, я лишний раз порадовался, что Skyrim поддерживает мой стиль игры. Кажется, авторы даже обещали что-то такое – что, мол, специальный анализатор будет выяснять, чем я предпочитаю заниматься, и подкидывать мне задачки в этом духе. А возможно, это просто место, которое проходится и так и сяк. Интересно, можно ли было как-то втереться в доверие к этим некромантам?

7



18:57
Новый левелап – теперь за счёт использования лечебных заклинаний. При каждом повышении уровня можно, помимо одного перка, выбрать, какой параметр увеличить – магию, здоровье или выносливость.
Снова тот же эффект – если долго сидеть в уголке в прямой видимости врагов (но в скрытном режиме), им надоедает тебя караулить и они разбегаются.


Проходимость у лошадок, мягко говоря, повысилась. Впрочем, быстрое перемещение между открытыми локациями тоже работает.

Впрочем, такой негеройской героине, как Скри, это только на руку.

19:03
В конце пещеры внезапно засуммонился огненный элементаль, Flame Atronach. Возможно, самое время испытать свиток Mayhem, заставляющий врагов драться между собой?

19:05
М-да. Пока Скри размахивает руками, творя заклинание, её уже поджаривают, как ту игуану из Fallout. Лучше не будем выпендриваться, быстро вбегаем, хватаем журнал и удираем.

19:07
Внимание, вопрос: как дедулька ухитрился оставить свой дневник в самой глубине пещеры, кишащей злобными некромантами и хитрыми ловушками? Может, конечно, он сам там работал колдуном третьего разряда, а когда уволился, забыл трудовую книжку, которую Скри на самом деле и спасла?
И ещё один момент: Рунил отправлял нас в Greywater Gorge, а добыли мы его дневничок в Sunderstone Gorge. Издержки динамической генерации подземелий?

19:16
Нашли лопату и кирку. Интересно – киркой вооружиться можно, а лопатой нет.

19:19
А вот это действительно круто: преследующая Скри некромантка, даром что Novice, походя оживила тушу оленя. Охотник, убивший зверя, в это время стоял на пеньке и довольно спокойным голосом говорил: «Сделайте же что-нибудь». Вообще, в этой игре реакции персонажей на что бы то ни было на удивление неэмоциональны. Наверное, специфика северных народов. Впрочем, реставрация дичи колдунье не помогла: след Скри она потеряла, и вскоре её задрали в лесу волки.

19:22
Когда вокруг нет никаких созданных человеком сооружений, чувство дежавю возвращается снова: Fallout 3 и ещё раз Fallout 3. Жаль только, системы VATS нет, чтобы издалека видеть, кто к тебе приближается.

19:30
Ещё один вопрос морального (ну, или юридического) характера: охотник погиб (видимо, забоданный оленем-зомби), однако попытку порыться в его вещах игра характеризует как помеченную красным цветом кражу. Стоит ли Скри опасаться преследования властей, если она таки заберёт морковку из охотничьего мешка? В инвентаре предметы помечены как «украденные», но откуда страже знать...
Самое странное, что раздеть труп позволяют без вопросов.


«Взятые в руки» заклинания отбрасывают блики на ноги Скри. До чего технологии-то дошли!

19:47
Пока в игре не происходит ничего интересного (редкий момент, надо сказать), хотелось бы отметить работу со звуком. В ночном лесу чирикают птицы, а когда с тихим постукиванием капель начинается дождь, тут же начинают квакать невидимые лягушки. Спригганы издают жужжание мух, из которых частично и состоят. И, да, заклинание лечения звенит, когда зажато в руке.
Стоп, спригганы? И тут они? Лучше обойти стороной…

19:58
Ну вот, опять: «Ты совершила преступление против Скайрима и его народа. Что скажешь в своё оправдание?» Как насчёт: «Но ведь он всё равно был мёртв?» Не-а. Вариантов три: заплатить, пойти в тюрьму и «гады, я вам не сдамся». В тюрьме дают булки, так что выбор очевиден. Вдруг там ещё остались старые вещи Скри?

20:00
Пока я писал предыдущий абзац, стражнику надоело ждать ответа, и он, позвав на помощь соратников, пошёл в атаку. Но поскольку ума обойти булыжник, за которым прячется аргонианка, ни у кого из них нет, Скри пока как будто в безопасности. Ей остаётся только стоять за камнем пригнувшись и наблюдать, как прирастает навык скрытной ходьбы.

20:06
Искали избу Рунила и второй раз наткнулись на стражника. Ну давайте уже, сажайте.

20:07
В тюрьме сейчас ужин. Булки дают. Жалко, помидоров больше нет.
В загрузочных экранах тем временем пишут, что отсидки снижают накопленный уровень навыков, так что я решил поискать статистику – указано ли где-то в явном виде, сколько мне осталось до прироста того или иного умения. Однако обнаружился лишь список «сколько еды съедено, сколько книг прочитано…» Заинтересовался пунктом «Сколько лавок профинансировано». Надо будет поискать, где такое можно сделать. Хотя с нашими-то финансами…
О, а в разделе «квесты» есть пункт «The Companions Quests Completed».
В разделе убийств всё по нулям, и это повод для гордости. Там тоже интересно – помимо people и animals, фигурируют также automatons. Можно, я не буду ещё раз вспоминать Fallout? Ой, уже…

20:15
«Эй-эй-эй, осторожнее с магией», – ворчит стражник на Скри, от нечего делать прокачивающую владение лечащим заклинанием. А то что, дядя? Свяжете мне руки?
Теперь он говорит: «Иди колдуй где-нибудь в другом месте». Есть один нюанс, начальник. Эта дверь. Она закрыта.
Ух ты, стражника – между прочим, стоящего лицом к героине, да ещё и на свету – даже можно попытаться ограбить через решётку! Что же взять? Ключ, одежду или оружие? И что мне будет, если попадусь?

20:21
Ну так нечестно! Скри спёрла его шмотки, а он не голый. У него, что, запасная рубаха была в подштанниках спрятана? Что ж, хватаем ключик и на цыпочках удаляемся.

20:23
Отличная деталь! В солдатских бараках, что рядом с тюрьмой, лежит книжка об искусстве боя – весьма толково написанная инструкция, как сражаться, подходящая и NPC, и игроку. Впрочем, Скри она не пригодится, но приятно, что этот томик оказался в логичном месте. Жалко, что не устав караульной службы – впрочем, возможно, в этой вселенной до него ещё не додумались, поэтому из тюрьмы так легко сбежать.

20:31
И-и-и у нас четвёртый уровень. Теперь прокачаем заклинания восстановления.

20:38
Скри решила сделать глупую вещь – вернуться в тюрьму за своими пожитками. Но вместо этого сделала ещё более глупую вещь, ошиблась дверью и зашла в таверну, где её внимание сразу привлёк бард, распевающий о том, что мы, мол, повстанцам вломим и себя в веках прославим. Музыкант рассказал Скри, что обучался в бардовской академии в городе Солитьюд, и посоветовал ей тоже туда обратиться.
Жизнь Скри внезапно обрела смысл! С мелким хулиганством и воровством покончено… Впрочем, плох тот бард, что не умеет хорошо похулиганить при случае.
И опять похоже, что Skyrim подыгрывает мне, подкидывая подсказки и задания, наиболее подходящие к моему стилю игры.
Кстати, тут же, в таверне, оказался и давешний Вальдр, к счастью, уже не держащий зла на Скри, и старичок Рунил – а я-то думал, что он, как обычно квестодатели в RPG, будет безвылазно сидеть в своей избушке. Что ж, возвращаем дневник – и можно отправляться в школу бардов! Хотя стоп, мы же так и не добрались до тюрьмы.

21:02
Скри второй раз промахивается дверью и попадает прямо в дом ярла Сиддгейра (8), несколько смахивающего на Дэвида Боуи. «Прикройся хоть мешком, – вальяжно произносит он, – а то мне как-то не по сезону жарко на тебя смотреть». Перевожу: «Аргонианки не в моём вкусе».

8



21:14
В тюрьме внезапно начинается ещё один квест, и уж этот-то Скри совсем не подходит: чтобы избавиться от проклятого кольца Хирсина, божества охоты, нужно убить рыщущее в лесах чудище. Кольцо (некоторые из вас, наверное, помнят его по аддону Bloodmoon к третьей Elder Scrolls) якобы случайным образом превращает владельца в вервольфа, что было бы весьма забавно в контексте нашего мирного прохождения. Но, забегая вперёд, скажу – сколько я ни играл, трансформации не видел. То есть видел, но это была не Скри.

9



21:18
В тюремном сундуке оказались ВСЕ вещи, которые когда-либо были у Скри, так что теперь она перегружена и не может бегать. Попробуем… да вот хотя бы скормить излишки козе (9). Эй, животное, жуй морковку! Не хочет…

21:33
Только сейчас заметил в модели героини щели между телом и трусами. Зато кольцо на пальце видно! Стоп, дают носить только одно кольцо зараз? Или это потому, что оно проклятое?

10



21:53
Итак, Скри наконец разобралась со всеми делами в посёлке, продала лишний скарб и понеслась на Север, в Солитьюд, через большую равнину, где гиганты пасут мамонтов и стоят лагерями бандиты, очень похожие опять же на фоллаутовских (это всё из-за ирокезов, а тряпьё – оно и в Скайриме тряпьё).
И у нас – очередная картинка-загадка: номер 10. На ней, помимо Скри, присутствуют по меньшей мере два мамонта, гигант и кролик. Попробуйте найдите!

21:55
В этой игре невозможно не сбиться с намеченного пути. На этот раз Скри нашла пещеру, охраняемую призраками, а в ней – «слово силы» Kyne's Peace, успокаивающее диких зверей. И в третий раз я подумал, что игра подстраивается под мой стиль.
Радость мою испортило лишь одно обстоятельство: для активации «слов силы» нужны души драконов. Я так понимаю, их придётся убивать.

22:01
Хотя я и не играл в Metal Gear Solid 3, мне очень нравилось то место в трейлере, где Снейк, убегая от собак, сигает с водопада (кстати, говорят, в игре такого эпизода нет). Так что, оказавшись на вершине водопада, я не смог удержаться...
Ой, оказывается, спрыгивать лучше было не с разбегу, а осторожненько и постепенно. Но получилось же! Вуу-хуу!

22:09
Странно-странно. Кто-то убил двух торговцев, но не ограбил. Нашёл в их багаже книжку про аргонианцев – к сожалению, только третью главу отличной повести The Argonian Account (интернеты напоминают, что её можно было почитать ещё в Oblivion). Ещё раз похвалю качество внутриигровой литературы – надеюсь, локализаторы не подкачают, и русскую версию будет читать так же увлекательно, как и английскую, пусть букв здесь и в разы больше, чем в среднем по жанру. Впрочем, на то и Elder Scrolls.
Кстати, оказалось, что Скри под моим управлением вела себя довольно типично для аргонианки – по крайней мере, в части недоверия Империи. Хадвар-то, забыл сказать, звал её в легион вступить – это после того, как легионеры её чуть не казнили.

22:42
В Солитьюд внезапно пробуждается основной сюжет – Скри прибывает в историческую столицу Скайрима как раз тогда, когда там казнят стражника, выпустившего из города предводителя повстанцев Ульфрика, что убил короля Торигга. В отличие от Скри, ему всё-таки дали сказать слово в своё оправдание – и тот прокричал, что поединок Торигга и Ульфрика был честным. Я понадеялся, что сейчас что-то прервёт казнь – дракон прилетит, например, – но беднягу положили на плаху, и через секунду его голова упала в корзину, а тело завалилось набок.
Конечно, «это всего лишь игра», и ни я, ни Скри не были знакомы с казнённым и не знали, правду ли он говорит. Однако я всё-таки чувствовал себя ответственным за эту смерть. Я загрузил сохранённую игру и отправил Скри на помост, где готовились привести в исполнение приговор. Разумеется, Скри никого и пальцем не тронула, однако стражники почувствовали угрозу и переключили внимание на аргонианку. Надеясь, что смертник теперь позаботится о себе сам, Скри бросилась бежать, не разбирая дороги, однако в глубине души надеясь найти бардовскую академию.
Однако вместо этого она попала в королевский дворец, где и повторила испытанный стелс-трюк «если долго стоять в углу, тебя скоро начнут принимать за мебель». Скри «укрылась» за ножкой кровати в подвале замка, и вскоре стража, устав караулить беглянку, разошлась по своим постам.
Скри даже и не думала о маскировке, но одёжный шкаф саам подвернулся под руку. Достав из него шубу с меховым воротником, аргонианка направилась в тронную залу. Вдова Торигга приняла гостью радушно и, как ни в чём не бывало, завела разговор о придворных делах. Вскоре болтовня знатной дамы наскучила героине, и та вновь отправилась на поиски академии.

22:48
Хорошие новости: Скри не придётся пять лет учить сольфеджио и играть гаммы.
Плохие новости: ей опять выдали стандартный квест «Найди важную бумажку в подземелье». Обоснование, впрочем, довольно забавное: королева по очевидным причинам отменила празднование традиционного фестиваля «Сожжение короля Олафа», который очень важен для бардов и горожан. Виармо, декан академии, считает, что единственный способ её убедить – найти текст древней «Песни о короле Олафе», раскрывающий всю низменность этого неизвестно как получившего корону типа и делающий ежегодное сожжение его чучела само собой разумеющимся делом. Но единственная копия находится в далёкой пещере...
Впрочем, это всё равно лучше, чем годами мучить фортепиано.

23:49
Ох, дорогие читатели, на самом деле поход в подземелье короля Олафа оказался неожиданно интересным квестом, где опять же пришлось прятаться от мертвецов и заманивать их в ловушки, разгадать хитрую головоломку, ключ к которой удалось подобрать, воспользовавшись новыми свойствами окна инвентаря (11), присутствовать при эпической битве призрачного барда с нежитью (12) – а потом ещё заниматься фальсификацией исторических документов. Прочтя поэму перед королевой (13), немедленно разрешившей празднование, Виармо поблагодарил Скри, но пообещал, что в барды её примут лишь во время самого торжества. Увы, на этом мне пришлось прерваться.



11


12

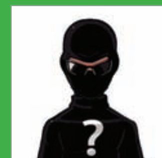

13

Хотя проходить подземелье короля Олафа было, безусловно, интересно, по здравом размышлении задание Виармо кажется несколько ненужным. Если он сумел (при минимальном содействии Скри) написать недостающую половину песни об Олафе, что мешало ему сфабриковать всю песнь вместо того, чтобы посылать аргонианку к чёрту на кулички? Мало того, по возвращении он говорит: «Я вообще не был уверен, что книга ещё там».

Итак, за десять с лишком часов мы ухитрились несколько раз сесть в тюрьму и сбежать из неё, попасться в десяток-другой ловушек и остаться в живых, выполнить пару глупых заданий в прикольных подземельях, прочитать уйму интересных книжек и даже прокачаться до четвёртого уровня, не пролив ни капельки чужой крови. Увидеть хотя бы одного дракона после вступительной сцены, соблазнить ярла, замёрзнуть до смерти, перепрыгнуть корову и подманить козу морковкой нам так и не удалось. Делать окончательные выводы рано, нужно играть значительно дольше и желательно несколькими персонажами – для этого у нас будет рецензия. Однако, если вас интересуют промежуточные результаты, ориентируйтесь на цветовую схему: зелёным в статье выделены клёвые моменты, а красным – дурацкие. Прикинув соотношение цветов, можно вычислить и примерную оценку – по крайней мере, той части игры, что нам удалось охватить. А я скажу кратко: «Мне понравилось. Хочу ещё». **СИ**

Онлайн

Путеводитель по Всемирной паутине



Семен Кобылин



От того, что максимальный уровень персонажа поднялся и герои стали значительно сильнее, навыки работы в группе не стали менее важными.

› «Аллоды Онлайн. Игра богов»

Самая большая отечественная ММО не стоит на месте. Если вы никогда не пробовали «Аллоды Онлайн» или же вам наскучил контент оригинальной версии, самое время оценить дополнение «Игра богов».

Если вы вдруг еще не в «Аллодах Онлайн», скажем для затравки, что среди всех онлайновых игр «Аллоды» выделяются в первую очередь не миром (хотя он действительно огромный – к плавающим в Астрале очень разным островам скорее применимо слово «вселенная») и не графикой (опять же, игра – одна из самых технически продвинутых среди «больших» ММО). Ключевая особенность «Аллодов» – то, что они разработаны одними русскоязычными людьми для других русскоязычных людей. То есть, контекст и шутки гарантированно понятны для всех, кто вырос не в лаборатории.

С выходом нового дополнения «Игра богов» расширяется пространство борьбы между Канией (практически Новгородская республика с союзными эльфами и няшными мохнатиками-гибберлингами) и Хадаганом (что-то среднее между империей Петра I и СССР, с бочками кваса, милиционерами-орками и ученой иностранной нежитью). Добавляются три обширных сюжетных локации: Фронтир, где можно ввязаться в войну между Драконидами и Червелицыми, Блуждающий остров с культистами, за контроль над которым сражаются Лига (Кания и союзники) с Империей (Хадаган и компания) и Колыбель. В последней зоне можно пообщаться с богами и помочь им создать новый аллод. Это, во-первых, очень жизнеутверждающе – не все же аллодам пропадать и разрушаться, – а во-вторых, объясняет название дополнения.

Сотни новых заданий помогут взять новый «левелкап», или, попросту говоря, достичь нового максимального уровня. «Игра богов» поднимает его с 47 до 51. Кстати говоря, количество опыта, необходимое для набора каждого из первых 47 уровней, снижено, чтобы новичкам не было тяжело. После появления рядом с портретом персонажа заветного числа «51» можно заняться полетами на новые слои Астрала или сходить в рейд, предназначенный для групп из 24 игроков, – Мертвый Город. Рейды в «Аллодах Онлайн» предназначены для опытных и даже матерых имперцев и лигийцев; появление

нового рейда – очень значительное событие. Мертвый Город – это высокий уровень сложности, но и награды уж очень хороши. Боссы рейда не поголовно являются незнакомцами: некоторые из них хорошо известны игрокам как персонажи мифов Сарнаута.

В Астрале открываются новые слои. В четвертый можно попасть с третьего беспрепятственно и постепенно расширять доступную зону с помощью фрагментов карт, снимаемых с трупов боссов плавающих в мировом эфире островов (всего их пятнадцать, и они ни в коем случае не являются типовыми – все ручной работы). Эпическое задание по зарабатыванию допуска на третий уровень Астрала трансформировано: теперь за сдачу кристаллов персонаж получает титул «Великий» и становится прямо-таки богоподобным; во всяком случае, похожим на Януса. Игрок может сделать для своего творения вторую раскладку умений, талантов и очков характеристик, и в дальнейшем переключаться между так называемыми «билдами» быстро и бесплатно, в зависимости от боевой обстановки. Некоторые захотят использовать второй билд в PvP (например, на новой площадке под названием Ведьмин Яр, где нужно захватывать флаги, вырезая противников в стычках шестеро на шестеро). Многим классам второй билд пригодится и в PvE (если, скажем, вместо хилера срочно понадобился танк). Самое главное – в перспективе Великим дадут собственные острова, которые будут кастомизируемыми (!). Вроде бы, у игрока будет возможность стать «хранителем подземелий», так как остров будет инстанс-подземельем для коллег.

Еще одна возможность, которую разработчики обещают реализовать в не столь отдаленном будущем (точнее, через три-четыре месяца) – смена фракции. Если друзья играют за Империю, а дружба настолько крепка, что вы готовы оставить ради нее Лигу, вам не нужно будет качать нового персонажа. За деньги можно будет переметнуться к бывшим противникам, сменив расу. Увы, пока планируются только переходы внутри отдельных серверов.

Возвращаясь к близким перспективам, нельзя не упомянуть про новый класс, который станет доступным сразу после запуска «Игры Богов» – Барда. По традиции «Аллодов», у каждой расы класс будет называться специфически: у канийцев – Скальд, у хадаганцев – Агитатор, у эльфов – Менестрель, у орков – Гастролер (очевидно, в виду имеются музыканты, осуществляющие «чес» по райцентрам и дебоширящие). Бард – нечто новое для «Аллодов»; хотя персонажи этого класса эффективны при одиночной игре (и их легко «качать»), максимально эффективны они в группах и особенно в рейдах. Бард умеет подлечивать союзников, накладывать на них «баффы» (в том числе сильно увеличивать здоровье одного союзника), массово пугать врагов, – и все это не выпуская из рук своего музыкального инструмента. Еще раз повторимся, бардовские бонусы уникальны, поэтому новичкам имеет смысл браться за балалайку. **СИ**





Вверху: Это не постановочный скриншот. Через 200 миллисекунд после его снятия сражающиеся накинулись на персонажа-оператора и убили его, прежде чем владелец успел включить интерфейс.

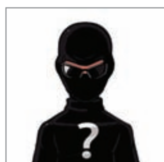
Слева: «Аллоды Онлайн» сохранили свой визуальный стиль – яркий и красочный. Из-за присутствия в кадре летающего танка этот стиль хочется назвать «магопанк».

КАЖДЫЙ БОСС ДОЛГОЖДАННОГО МЕРТВОГО ГОРОДА – КАК ОТДЕЛЬНЫЙ ПРАЗДНИК. СТОИТ ЛИ УДИВЛЯТЬСЯ, ЧТО ДЕВА-ПТИЦА ВЫГЛЯДИТ ПРАЗДНИЧНО?



Слева: Астральный демон – отталкивающий и ужасный, как положено. Настолько ужасный, что его сходство с крабом замечаешь не сразу.





Семен Кобылин

Aion. «Арена смерти»

Все знают, что такое Aion, – красивая корейская MMO от создателей Lineage, с современной графикой и уникальными боями в воздухе. Этой осенью она стала еще лучше.

Обновление 2.7, «Арена смерти», 11 октября добралось до российских серверов Aion. Оно дополнило и расширило существующий в игре PvP-контент, что для мира Атреи редкость – разработчики, как правило, уделяют больше внимания PvE-составляющей игры. Название «Арена смерти» говорит само за себя – в обновлении введено два новых, революционных для Аиона подземелья – Арена Хаоса и Арена Доблести. Игроки, подавшие заявку на Арену Хаоса, будут сражаться с девятью врагами – неважно, соратниками или противниками, асмодианами или элийцами, на Арене Хаоса все равны. А Арена Доблести – выбор тех, кому больше по душе дуэльные битвы.

Любая Арена состоит из трех этапов, а карта каждого этапа подбирается случайным образом. На некоторых картах разрешены полеты, а где-то присутствуют довольно неприятные монстры или опасные ловушки. Особые предметы Арены – зенитные пушки, Благословения, могут дать вам преимущество в PvP и право набрать дополнительные очки. В особых сундучках лежат уникальные зелья – некоторые восстанавливают ваши боевые параметры, а особо редкие – опутывают врагов узами, наносят им урон или не дают им атаковать.

Бой на Арене не стоит персонажам ничего, кроме расходных материалов – алхимических зелий, свитков и полезной еды. К тому же, зелья и свитки

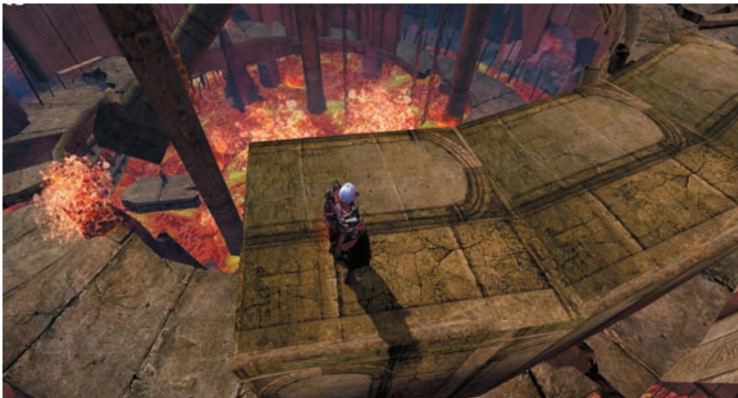


можно прикупить за значки Арены, которыми и вознаграждается бой, что делает сражение совсем незатратным. Помимо значков Арены, участники получают очки Бездны и значки отваги. Очки Бездны – для игроков не новость, а вот значки отваги – настоящий переворот в системе получения вещей с параметрами атаки и защиты в PvP. В отличие от старых методов, требовавших непременных PvE-походов в подземелья (что не вполне логично – ведь вещи-то для PvP!), теперь для получения таких предметов достаточно не пропускать боев на Арене, а затем приобретать нужные товары за значки Арены и значки отваги. Существуют и тренировочные варианты битв – для тех, кто не хочет ждать целый день, чтобы вновь опробовать свои силы в сражении. Расходные материалы для тренировочных Арен можно приобрести у специальных продавцов всего за пару десятков кинар.

Броня и оружие, доступные у мастеров Арен, подлежат божественному зачарованию – новому типу усиления предметов, представленному в 2.5. К тому же, в продаже имеются различные комплекты – к примеру, для целителей приготовлена броня с параметрами, усиливающими их магию, а также ускоряющими скорость чтения заклинаний, а чародеи наконец-то получают долгожданную кольчугу с плюсами к физическим атакам.

Описание обновления вызвало множество споров в игровой среде. Безусловно, развитие такой важной для российских игроков составляющей, как PvP, можно только приветствовать – но настораживает возможность стать победителем Арены, занимаясь исключительно охотой на монстров, присутствующих на некоторых типах карт. Очков за них дают куда больше, нежели за живого, наделенного ин-





теллектом противника, и это огорчает любителей похвастать своими боевыми навыками.

Расстроены и классы поддержки – целители и чародеи. Хоть Aion и позволяет установить боевой набор умений и сражаться плечом к плечу с другими классами, истинное предназначение этих скромных, но таких важных профессий – лечить и защищать. А эти умения на Арене не востребованы, и медикам Атреи приходится спешно переучиваться на бойцов, меняя наборы способностей и привыкая калечить, а не лечить. Однако в одном из интервью разработчики проговорились, что арены с возможностями для групповых сражений не за горами, так что классы поддержки продолжают надеяться на лучшее. Правда, в следующее обновление – 3.0 – такие Арены не войдут.

Помимо Арен, был слегка переработан существующий контент. Красноокая Семата, эпический дракон Ингисона, исчезла с карты непобежденной – сразить этого босса на российских серверах так никому и не удалось. Ее коллега из Келькмароса, Чуткая Марисса, теперь обитает в особом подземелье и значительно ослаблена – многим уже удалось выйти победителями из схватки с ней. Для сражения с Чуткой Мариссой требуется 48 персонажей, объединенных в союз. Однако не стоит рассчитывать, что каждый из них будет вознагражден по достоинству – союзу придется мирно поделить две-три полученных вещи. Очевидно, что монстр рассчитан на гильдийные походы, однако контент, связанный с социальными объединениями даэвов – легионами – по-прежнему остался нетронутым, что не может не огорчать.

Баланс классов вновь подвергся переработке. Убийцы, практически уничтоженные обновлением 1.9, вновь становятся опасными противниками. К тому же разработчики наконец-то спохватились, что высочайшая магическая защита 55-й брони чересчур серьезно защищает обладателей от магических умений. Для физических классов такой поворот событий смерти подобен – ведь у них тоже есть магические способности, и довольно важные и нужные, а магическую точность, в отличие от волшебников и заклинателей, и поднять-то нечем! В 2.7 был сделан шаг к исправлению этой ситуации, и ловушки стрелков, как и подрыв печатей убийц, получили повышенную точность прохождения. Однако гибельный урон волшебников по-прежнему оставлен без изменений.

Бездна, практически опустевшая в 2.0, переработана не была, однако осады в Землях Балауров претерпели некоторые изменения. Самым, пожалуй, ценным из них стало увеличение призовых мест на осаде, что автоматически дает практически всем участникам осад в этой местности возможность получить законную награду. К тому же количество ежедневных заданий, за которые начисляются платиновые медали, было увеличено вдвое, а награда за выполнение этих заданий на вражеской территории – втрое.

Резюмируя все вышесказанное, обновление 2.7 не назовешь революционным – скорее, это первый шаг разработчиков к признанию необходимости уравновесить PvE и PvP-контент игры, добавив любителям повоевать новые возможности для времяпрепровождения. Это можно только приветствовать – ведь боевая составляющая игры фактически не менялась со времен установки обновления 1.5. Однако баланс игровых профессий, роль легионов, а также Бездна продолжают требовать переработки – возможно, в следующих обновлениях мы увидим изменения и этих составляющих игры. **СИ**

Вверху: Так выглядит один из новых боссов дополнения.



WIDESCREEN

Главные кинопремьеры декабря



Михаэль Агафонов





Шерлок Холмс: Игра теней

Создатели редкого голливудского блокбастера не тешат себя надеждой выпустить затем парочку продолжений. И вышедший на экраны в 2009 году «Шерлок Холмс» – пример, которому теперь хочет подражать каждый продюсер.

Картина, ставшая дебютом британца Гая Ричи на поле высокобюджетных лент («Шерлок» обошелся продюсерам в 90 миллионов), была рисковым проектом, но в итоге победителями вышли все: лента собрала в мировом прокате более 520 миллионов, став самым успешным фильмом Ричи (к примеру, его предыдущая лента «Рок-н-рольщик» принесла скромные 25 миллионов).

Бешеный успех картины заставил Warner Bros. тут же поставить в производство сиквел, ради которого ключевым игрокам вселенной Холмса пришлось пожертвовать другими проектами. Так Ричи отказался от постановки экранизации комикса DC Comics об инопланетном убийце Лобо, а Роберт Дауни младший выбыл из «Ковбоев и пришельцев» (его роль в итоге сыграл Даниэл Крейг). Понять, почему они сосредоточили внимание на уже хорошо зарекомендовавшем себя проекте, несложно. Однако если возвращение Дауни мл., Ричи и Джуда Лоу было очевидным, то Рейчел МакАдамс до последнего сомневалась в том, что вновь примерит на себя гардероб профессиональной воровки Ирэн Адлер. По словам Дауни мл., основной причиной было то, что Адлер появлялась всего в одном произведении Артура Конан Дойля. В итоге авторы нашли способ вернуть МакАдамс на экран, правда, на этот раз это будет уже не центральный женский образ.



Главной же девушкой в сиквеле станет цыганка-гадалка Сим, которой Шерлок помогает спастись от убийцы, каким-то образом связанного с профессором Мориарти. Сим сыграла шведка Нули Рапас, для которой «Игра теней» стала первым англоязычным проектом. Рапас прославилась ролью загадочной Лисбет Саландер в экранизации книги Стига Ларссона «Девушка с татуировкой дракона» и двух её продолжений. Новая героиня Рапас, может, будет и не столь экстремальной, как Лисбет (поклонники книг Ларссона характеризуют её чуть ли не как «социопата»), но тоже будет весьма эксцентричной особой. «Она крутая и немного безумная, – рассказывает Рапас в интервью, – Для того, чтобы лучше понять свою героиню, я много изучала цыганскую культуру. Даже слетала в Париж, чтобы посмотреть цыганские районы. Это очень бедный народ, поэтому их образ жизни за сотни лет практически не изменился».







Гай Ричи

Долгое время имя Ричи было известно только любителям британского гангстерского кино, вроде «Карты, деньги, два ствола», и читателям таблоидов, внимательно следивших за перипетиями брака Ричи и Мадонны. Вышедший в 1998-м «Карты, деньги, два ствола» превратил в звезд сразу трех человек: самого Ричи, а также бывшего футболиста Винни Джонса и его друга-ныряльщика Джейсона Стэтэма. Развив идеи «Карт…» в одноименном сериале, в 2001-м Ричи снял «Большой куш», собравший внушительную кассу и закрепивший культовый статус режиссера. Плотное сотрудничество с Мадонной возмутило фанатов Ричи и в итоге нанесло его карьере серьезный ущерб: «Унесенные» (с Мадонной в главной роли) и «Револьвер» были разруганы критиками и провалились в прокате. Забавно, что «Шерлок Холмс» вышел почти сразу после развода пары.



Обновился и состав авторов: на этот раз за сценарий отвечает творческий тандем Киран и Мишель Малруни, ранее написавших сценарий комедийной драмы с Райаном Рейнольдсом «Бумажный человек». Причем сценарий сиквела истории о Холмсе они начали писать еще до выхода первой картины на экраны. Это неудивительно: Мишель рассказала, что с детства была большой поклонницей книг Конан Дойля. Согласно сценарию Малруни, Шерлок Холмс расследует таинственную смерть австрийского принца. Полиция считает, что коронованная особа покончила жизнь самоубийством, но Холмс уверен, что это – убийство, которое станет лишь первой ступенькой на пути к грандиозному плану, разработанному профессором Мориарти. Тем временем, вечный напарник Холмса, доктор Ватсон, готовится к скорой свадьбе. Однако торжество приходится отложить: спася цыганку Сим от убийцы, Холмс и Ватсон пускаются в путешествие по всему континенту, цель которого – во что бы то ни стало остановить Мориарти. Попутно в действие вмешивается старший брат Шерлока, Майкрофт Холмс (его сыграл Стивен Фрай).

Долгое время ходили слухи о том, что роль главного злодея достанется Брэду Питту. На роль профессора Мориарти также претендовали Гари Олдмен, Шон Пенн и Хавьер Бардем, однако в итоге она отошла к 50-летнему британскому актеру Джареду Харрису, играющему одну из ключевых ролей в обласканном критиками и зрителями сериале «Безумцы» (Mad Men). «У продюсеров было два варианта: либо нанять на эту роль звезду, либо кого-то менее известного, кто не будет отвлекать внимание от персонажа, – объясняет Харрис, – в итоге они выбрали второй вариант, так я попал в картину. В случае с экранными злодеями самое интересное, на мой взгляд, это оставлять зрителя в неведении. Не надо им ничего рассказывать! Людей завораживает зло, потому что оно загадочно, в нем нет ничего рационального и оно приходит в их жизни неожиданно. Но как только ты узнаешь, какие мотивы руководят злодеем, этот интерес исчезает, персонаж превращается в обычного человека с серьезными проблемами. Мориарти для меня – совершенно аморальный персонаж. Он не видит разницы между добром и злом, её для него не существует».

Как и в случае с сиквелом (и с большинством крупных студийных проектов), Warner Bros. не тратит времени зря, и уже начала работать над третьей частью истории, чтобы в случае успеха сиквела тут же запустить следующую главу в производство. Причем самое забавное в том, что автором триквела станет Дрю Пирс, который также пишет сценарий «Железного человека 3» – триквела другого многомиллионного сериала с Робертом Дауни мл. в заглавной роли. О сюжетном каркасе триквела мы не услышим еще долго, но не стоит сомневаться, что немаловажную роль в нем сыграют сарказм, погони и невозмутимое лицо Роберта Дауни мл. **СИ**

Дата выхода:
29 декабря

www.sherlock-2.ru

Роберт Дауни мл.

Пожалуй, ни у какой другой современной голливудской звезды не было столько взлетов и падений, сколько выпало на долю этого потомка русских евреев. В конце 80-х Дауни мл. заставил обратить на себя внимание ролью в экранизации романа Брета Истона Эллиса «Ниже нуля», которая стала для него роковой: картина о подростках, живущих в мире наркотиков, подстегнула возрастающую зависимость актера, превратив его жизнь в девяностых в череду арестов, судебных разбирательств и тюремных заключений. Наконец, в 2001 он попал в реабилитационную клинику, а после очищения организма начал воскрешать свою карьеру. И глядя на его фильмографию, где теперь есть такие мега-хиты, как «Железный человек» и «Шерлок Холмс», становится ясно, что у Роберта все получилось. Только когда ждать биопик о нем самом?



AUGMENTED REALITY

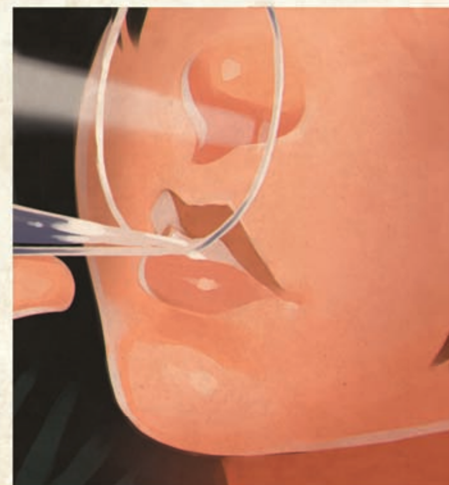
Ch.00















TO BE CONTINUED

Художник: Илья Кувшинов

События

Техника, гаджеты, Интернет , игры и другие полезные штуки



Николай
Арсеньев

ДРУГИЕ ИГРЫ

Ноутбуки с изюминкой

ASUS представляет буки с музыкальной изюминкой



ASUS обновила линейку ноутбуков серии N, подойдя к этому вопросу весьма творчески. Главной изюминкой тройки моделей стал новый дизайн, над которым поработал Дэвид Льюис, и продуманная акустика.

Модели N45, N55 и N75 оснащены экранами с разной диагональю – 14, 15.6 и 17.3 дюймов. Первый может похвастаться разрешением 1366x768, другие два – 1920x1080. Но объединяет все три LED-подсветка. Вполне ожидаемо в качестве процессора используется Intel Core второго поколения всех версий. Не обошлось без дискретной графики от NVIDIA – GeForce GT 555M. Данная модель используется во всей серии, ее мощности достаточно, чтобы можно было вполне комфортно играть. Переключение между встроенной графикой и дискретной происходит автоматически. Объем оперативной памяти достигает 8 Гбайт, есть поддержка USB 3.0, SATA 6 Гбит/с и беспроводного интерфейса WiDi, не говоря уж про Wi-Fi. Есть оптический привод, варианта три – DVD, Blu-ray или комбо-привод. Кроме прочего, есть порты D-Sub и HDMI для вывода картинки на внешние мониторы и картридер. Клавиатура наиболее крупных буков включает и цифровой блок. В левой части расположена колонка с мультимедиа-клавишами. Фишкой ноутбуков стала звуковая система ICEpower от Bang & Olufsen, которую дополняет внешний сабвуфер, подключаемый опционально.

Стоимость ноутбуков ASUS серии N стартует от 39 000 рублей.

Легенды возвращаются

Аркадный джойстик от Razer



Были времена, когда файтинги пользовались большой популярностью: Street Fighter, Tekken, Mortal Kombat, наконец. Теперь эти времена вернулись, а вместе с ним – и управление, которое мы видим в игровых автоматах! И спасибо Razer за это.

Компания решила выпустить аркадный джойстик старой закалки Xbox 360 Arcade Stick совместно с сообществом фанатов. Пока что проект разрабатывается сугубо для Xbox 360, но есть хорошая новость и для компьютерных пользователей. Джойстик будет проводным и подключатся через порт USB, а это значит, что к компьютеру его приспособит либо сама Razer, либо фанаты, которые напишут свои драйверы. А вот что решат с пользователями PlayStation 3 пока непонятно…

Как и принято в классике, есть стик и набор кнопок, коих насчитывается восемь штук. В обкатке устройства участвуют более 200 лучших игроков Street Fighter IV, продвинутых моддеров и Ко. Надо ли говорить, что устройство будет выполнено в лучших традициях Razer, будут использоваться лучшие компоненты.

Что ж, остается пожелать успехов Razer в этом благородном начинании, ждем финального анонса.

…И на дуде игрец!

Портативная акустика Edifier MP17



Edifier любит экспериментировать. Кроме привычных наборов акустики, в ее ассортименте встречаются более экзотические варианты. Например, портативная акустика с расширенным функционалом. Сегодня речь пойдет о Edifier MP17.

Система класса все-в-одном – Edifier MP17 – обладает внушительным арсеналом. Но не в меньшей степени внимания заслуживает внешний вид: стильный, аккуратный, да и на органы управления не поскупились. Доступно шесть расцветок: кроме классических черного и белого, есть оранжевый и розовый и т.д.

К Edifier MP17 можно подключить любой источник питания, спасибо разъему AUX, с другой стороны, можно подключить SD-карту или USB-флешку. Заявляется поддержка множества форматов, однако на сайте производителя список не уточняется, увы. Но и это еще не все, устройство снабжено FM-модулем. Так что теперь слушать музыку можно как угодно и где угодно. Совсем забыли, есть и выход на наушники. Встроенного аккумулятора хватает на восемь часов работы, зарядить устройство можно через USB-кабель. Кстати, аккумулятор съемный, модель BL-5C, встречается в ряде старых моделей телефонов Nokia. Так что, если завалялся телефон, он может и пригодиться, точнее его начинка.

Совсем забыли про мощность и прочие «мелочи»: Edifier MP17 включает пару 1.5-дюймовых динамиков мощностью 1.2 Вт, воспроизводящих частотный диапазон 80-20000 Гц. Размер акустики 235x67x40 мм, вес –0,3 кг, ну а цена 1300 руб.

БУЛЬДОЗЕР К НАМ ПРИХОДИТ

Процессоры серии FX от AMD



AMD долго разрабатывала процессоры нового поколения, пожалуй, даже слишком долго. И вот, свершилось, будем знакомиться с AMD FX.

Интересной особенностью всех представителей линейки является полная разблокированность их множителей. Другой, не менее интересной фишкой AMD FX стало количество ядер, которое возросло до восьми и все по цене менее $245. Кстати, AMD FX вошел в книгу рекордов Гиннеса, любители разгона из группы Team AMD FX покорили вершину в 8429 МГц. В новинках используется технология AMD Turbo Core, динамически оптимизирующая работу всех ядер в зависимости от интенсивности нагрузки.

На данный момент доступны модели FX-8150 (8 ядер, 3.6 ГГц, 3.9/4.2 ГГц Turbo Core/Max Turbo), FX-8120 (8 ядер, 3.1 ГГц, 3.9/4.2 ГГц Turbo Core/Max Turbo), FX-6100 (6 ядер, 3.3 ГГц, 3.9 Max Turbo) и FX-4100 (4 ядра, 3.7 ГГц, 3.8 Max Turbo) по цене $245/$205/$165/$115.

Теперь, объединив воедино процессор AMD FX, системную плату на базе чипсета AMD 9-й серии и видеокарты Radeon HD 6xxx, вы получите платформу AMD Scorpius.

Платформа Bulldozer получила свое воплощение, однако тесты не так впечатляют. Но есть хорошая новость: к 2014 году производительность увеличится на 30-50% в различных приложениях.

ПЕРВЫМ ДЕЛОМ САМОЛЕТЫ!

Cobra M5 – новый джойстик от Defender



Поклонникам авиасимуляторов стоит обратить внимание на джойстик Defender Cobra M5. Инженеры компании разработали бесконтактные магнитные датчики (M-Force), которые измеряют изменение магнитного поля во время игры, что позволило отказаться от контактных деталей в возвратном механизме и добиться высокой точности и избавиться от мертвых зон.

Конструкция пары курков ClusterFire поддерживает функцию залпового огня, есть возможность использовать основное или второстепенное оружие и даже оба вида вооружения одновременно. Есть еще третий, он оснащен откидывающимся курком. Cobra M5 снабжен семью кнопками. Благодаря наличию трех режимов управления (например, ближний, дальний бой или маневрирование) получаем комбинацию из 23 кнопок. Джойстик снабжен четырьмя осями: газ, крен, рысканье и тангаж. Для регулирования тяги предусмотрен соответствующий рычаг, также есть 8-позиционный переключатель видов.

Устойчивости новинке добавляет массивное металлическое основание, ручка джойстика прорезинена. Для подключения Cobra M5 достаточно свободного USB-порта, можно даже не устанавливать драйвера. Длина кабеля 1.8 м. Стоимость продукта 1800 руб.

ВСЕ ЕЩЕ БЕЗ «ЧИТАЛКИ»?

Компания WEXLER объявляет о начале поставок новой компактной электронной книги WEXLER.BOOK E6002



Как видно из названия, ридер основан на базе 6-дюймового экрана e-ink новейшего поколения PEARL. А это значит, что чтение любимых книг будет комфортным. Кстати, не только чтения. Так WEXLER.BOOK E6002 поддерживает все известные форматы изображений (JPG/JPEG/BMP/GIF/PNG), а также может воспроизводить MP3-файлы. В наличии есть и FM-радио. Книжным же червям понравится то, что новинка поддерживает множество текстовых форматов: TXT/PDF/DOC/CHM/HTM/HTML/ EPUB/FB2. Внутренняя память устройства позволяет закачать до 4 Гбайт файлов. Но при желании и наличии SD-карты хранилище WEXLER.BOOK E6002 можно расширить до 36 Гбайт. Проработает «читалка» достаточно долго, ибо оснащена аккумулятором емкостью 1500 мАч.

Управление устройством осуществляется с помощью удобного джойстика и кнопок, расположенных на лицевой панели. При желании можно: изменить размер шрифта, развернуть страницу горизонтально, прослушать музыку в фоновом режиме во время чтения.

Потенциальные обладатели WEXLER.BOOK E6002 получают в подарок три книги самой популярной в России фантастической серии «Вселенная Метро 2033».

WEXLER.BOOK E6002 выполнен в эргономичном корпусе и поставляется в надежной обложке. Предлагается два варианта цветового решения – белый или черный. Габариты – 164x127x11 мм, масса – 200 г. Рекомендованная розничная цена – 5 990 руб.

ДОСТУПНО И ДОСТОЙНО

Бюджетный корпус от Sharkoon



Новый корпус представила Sharkoon, имя которому Vaya Value Edition. Перед нами доступная современная модель, выпускаемая в двух цветовых решениях (черный и белый).

Sharkoon Vaya – корпус форм-фактора ATX, готовый вместить видеокарту длиной до 270 мм, блок питания не более 285 мм и процессорный кулер высотой 155 мм максимум. Белая версия снабжена вентилятором с красной подсветкой, тогда как черная – синюю. Сам 120-мм вентилятор размещен в нижней части передней панели, чуть выдвинутой вперед. Подобный дизайнерский изыск выглядит неординарно, и он позволил отлично охладить жесткие диски. Благодаря использованию решетки доступ к свежему воздуху неограничен. Там же, рядом находятся аудиоразъемы и по одному порту USB 2.0 и USB 3.0. Боковая панель дополнена акриловым окном.

Теперь поговорим о том, что у нас внутри: корпус вмещает до четырех 5.25-дюймовых устройств и одно 3.5-дюймовое. До четырех жестких дисков можно установить в кейс. Для закрепления устройств используются фиксаторы. Семь карт расширения способен принять Sharkoon Vaya, предусмотрены разъемы для прокладки кабелей, что только в плюс. На заднюю панель можно установить еще один 120-мм вентилятор. Размеры и вес: 465x185x440 мм, 5 кг. Стоимость корпуса – €40.

События

Техника, гаджеты, Интернет , игры и другие полезные штуки



День донора

LG Electronics и Gameland провели первый совместный день донора. Сотрудники обеих компаний узнали о важности сдачи крови и с радостью приняли участие в акции.

Редакции журналов издательства (включая «Страну Игр») получили памятки о том, как правильно подготовиться к процессу, о противопоказаниях. Перед сотрудниками Gameland состоялось выступление Татьяны Шахнес, директора по связям с общественностью LG Electronics и члена Координационного совета по донорству при общественной палате РФ, а также Дмитрия Агарунова, генерального директора медиакомпании. Многие участники акции сдавали кровь не в первый раз. Это говорит о том, что для этих людей донорство является частью жизни и ими движет искреннее стремление помогать другим людям. Кроме того, это свидетельствует о соблюдении ими принципов здорового образа жизни.

Ежегодно в донорской крови нуждаются более миллиона россиян. Однако людей, которые регулярно сдают кровь, чтобы помочь тем, кто в ней нуждается, намного меньше, чем должно быть.

3D-кинотеатр для одного

В середине ноября 2011 компания Sony начала продажи в России уникального устройства – персонального 3D-дисплея HMZ-T1. Это первый в мире индивидуальный экран-гарнитура с поддержкой 3D.





Две ультракомпактных OLED-панели впечатляют высокой контрастностью, потрясающей передачей цвета и скоростным откликом – видео отображается плавно и естественно даже в очень динамичных сценах, например при просмотре спортивных сюжетов или видеоигр. А разработанная инженерами Sony технология Virtualphones обеспечивает виртуальное объемное звучание 5.1.: у слушателя складывается впечатление, что вокруг него расположены колонки, как в настоящем кинотеатре. HMZ-T1 снабжен встроенным процессором для подключения к PlayStation 3 и проигрывателям дисков Blu-ray. Ориентировочная цена 3D-дисплея составляет 33 990 рублей.



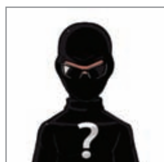
Shock the World Moscow 2011

Компания Casio так удачно отпраздновала свой 25-летний юбилей в 2008-м мировым турне Shock the World, что теперь каждый год продолжает эту традицию, устраивая празднества по всему свету.

Вот и до Москвы дошла очередь. На Shock the World Moscow 2011 культовую марку часов Casio G-Shock чествовали с размахом. Открыл мероприятие «отец-основатель G-Shock», господин Кикуо Ибэ, выступив с речью на безукоризненном русском, а затем гости могли от души повеселитьсяна музыкальной вечеринке. Без сюрпризов не обошлось. Публике представили эксклюзивный дизайн часов, разработанный нашими соотечественниками – успешным музыкантом Романом Литвиновым (Mujuice) и дизайнерами марки уличной одежды Code Red. Не были забыты и международные инициативы бренда: проект со скейтерским брендом Globe – часы, кроссовки и скейт Globe x G-SHOCK, совместные часы с известным BMX райдером Найджелом Сильвестром.


TASH





Даниил Либарц

Позови NAS к себе

Тестирование 5-6-дисковых NAS-серверов

В этой статье мы не будем рассматривать маленькие жужжащие коробочки. Перед нами – настоящие домашние монстры, оснащенные неслабым «железом» (по меркам NAS) и имеющие 5-6 отсеков под жесткие диски. Представьте, сколько всякой всячины можно разместить в таком хранилище!

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

D-Link ShareCenter Pro 1200
NETGEAR ReadyNAS 6 Ultra
NETGEAR ReadyNAS 6 Ultra Plus
QNAP TS-559 Pro+

Истоки

В персональных компьютерах до сих пор используются один или несколько накопителей. Но такой подход не всегда надежен и эффективен. Особенно если у нас есть несколько ПК, объединенных в сеть. Вообще все «одомашненные» устройства являются плодом наработок высокотехнологичных сетевых и серверных решений. Самый простой пример – RAID. Раньше массивы использовались исключительно на серверах, теперь сложно найти материнскую плату, даже в среднем ценовом диапазоне, без поддержки RAID. RAID внутри корпуса хорош, когда требуется высокая производительность системы и скорость при работе с большими данными. Например, для видеомонтажа. А что делать, когда многим рабочим станциям требуется доступ к одним и тем же данным? Ответ возникает сам по себе – NAS. Естественно, когда нужно обеспечить более 100 ПК, обычное сетевое хранилище не справится, но для небольшого офиса и, тем более, дома подойдет идеально. Ведь помимо рабочего процесса, существует сфера цифровых развлечений, где NAS также будет правой рукой.

Методика тестирования

Мы будем использовать уже проверенный способ тестирования. Бенчмарк Intel NAS Performance Toolkit – универсальный тестовый пакет для любого сетевого хранилища. Он способен нагрузить NAS самыми разными задачами – от банального копирования файлов и папок до потокового воспроизведения и записи видео. Для того чтобы оценить максимальную производительность, мы установили режим RAID0. А вот массив RAID5, в свою очередь, показал, насколько быстро система справляется с вычислениями. Следом за скоростными показателями устройства оценивалась прошивка. Набор утилит и сервисов, время отклика интерфейса и интуитивность – все это очень важно при выборе готового NAS. На все сетевые хранилища с сайтов производителя были установлены последние версии прошивок.



D-Link ShareCenter Pro 1200

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор:
—
Оперативная память:
—
Порты:
2x Ethernet (10/100/1000 Мбит/с), 2x USB 2.0
Уровни:
JBOD, RAID 0, RAID 1, RAID 5, RAID 6, RAID 10
Протоколы:
CIFS/SMB, FTP, UPnP, HTTP, NFS, ISCSI

24 000 руб.

Новичок от D-Link имеет в своем распоряжении 5 слотов для жестких дисков, пару разъемов Ethernet да пару USB. Скудновато по нынешним меркам. Производитель не поленился и разместил маленький OLED-дисплей на передней панели. Правда, настроить с помощью него ничего не удастся: только лишь информацию о сети посмотреть да состояние массива проверить. Вообще внешний вид устройства радует, два вентилятора сзади работают довольно тихо. Правда, изредка обороты повышаются, но это нормально, ведь охлаждать ряд близкорасположенных жестких дисков – непростая задача.

D-Link ShareCenter Pro 1200 выдает средние показатели скоростей. Этот факт немного портит общую картину, но для использования в небольшом офисе производительности должно хватить.

Наконец-то мы видим у хранилища D-Link достойный и приятный интерфейс. Да и функционал вырос. Например, включили поддержку iSCSI. Кстати, набор служб и сервисов говорит нам о бизнес-направленности.

NETGEAR ReadyNAS 6 Ultra



Все продукты от NETGEAR отличаются простым и красивым дизайном. Такую вещь хочется выставить всем на показ. Также качество сборки и материалов не вызывает никаких нареканий. NETGEAR ReadyNAS 6 Ultra имеет шесть слотов для жестких дисков объемом до 2 Тбайт. Таким образом, можно получить хранилище общим объемом в 12 Тб что очень недурно.

Но это не главное. Очень порадовала скорость форматирования и синхронизации в RAID5. За управление «железом» отвечает бессмертный FrontView. Хорошо, что одна и та же прошивка подходит ко всем устройствам. Так что при переходе на более производительную модель не должно возникнуть трудностей при настройке системы. Скоростные показатели не самые высокие, однако идут рядом с топовыми решениями. Функционал NETGEAR ReadyNAS 6 Ultra позволят использовать его как в офисе, так и дома. Имеется поддержка модулей расширений, поэтому функционал зависит от вашей фантазии.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор:
Intel Atom Dual Core, 1.66 ГГц
Оперативная память:
DDR2 DIMM 1x 1 Гб
Порты:
2x Ethernet (10/100/1000 Мбит/с), 3x USB 2.0
Уровни:
X-RAID2, RAID 0, RAID 1, RAID 5, RAID 6
Протоколы:
CIFS/SMB, FTP, UPnP, HTTP, AFP, NFS, DLNA, Bonjour

26 000 руб.

NETGEAR ReadyNAS 6 Ultra Plus



NETGEAR ReadyNAS 6 Ultra Plus является прямым наследником NETGEAR ReadyNAS 6 Ultra. Внешний вид полностью идентичен младшей модели. А если покопаться внутри, то можно обнаружить не какой-то там Intel Atom, а целый Intel Pentium E2160, работающий на частоте 1.8 ГГц. Использование этого процессора даст хороший прирост производительности. Еще одно отличие – установленный вентилятор на боковой панели корпуса хранилища. Кстати, это никак не сказалось на общем уровне шума.

Теперь несколько негативных моментов. Последняя прошивка устройства FrontView 4.2.16 работала несколько некорректно. Во-первых, система никак не хотела сбрасываться к заводским настройкам из Boot Menu. Во-вторых, форматирование в режиме RAID5 иногда зависало. Что интересно, таких проблем не наблюдалось в NETGEAR ReadyNAS 6 Ultra. Можем предположить, что ПО просто не очень хорошо оптимизировано под новое «железо». Стоит отметить, что такой проблемой облает довольно много свежих девайсов, поэтому не будем судить строго и дадим время на доработку прошивки.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор:
Intel Pentium E2160, 1.8 ГГц
Оперативная память:
DDR2 DIMM 1x 1 Гб
Порты:
2x Ethernet (10/100/1000 Мбит/с), 3x USB 2.0
Уровни:
X-RAID2, RAID 0, RAID 1, RAID 5, RAID 6
Протоколы:
CIFS/SMB, FTP, UPnP, HTTP, AFP, NFS, DLNA, Bonjour

30 000 руб.

QNAP TS-559 Pro+



Встречаем победителя нашего обзора – QNAP TS-559 Pro+. Немало положительных отзывов о продукции QNAP было напечатано в профильной прессе. В этом нет ничего удивительного – сетевые хранилища QNAP обладают отличным качеством, сбалансированным «железом» и замечательной прошивкой. В QNAP TS-559 Pro+ присутствует множество интерфейсов для подключения дополнительных дисков, принтеров, хабов и ИБП. Еще одним коньком хранилища является VGA-разъем на задней панели. О чем нам это говорит? Правильно, мы можем пользоваться сторонней операционной системой. В основном, VGA пользуются для устранения неисправностей. QNAP TS-559 Pro+ имеет довольно функциональное ПО. Производительность хранилища на высоте. Показатели высокие во всех категориях теста. Причем при использовании RAID5 скорость «проседала» совсем немного, что говорит о хорошей работе инженеров и правильном использовании ресурсов.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор:
Intel Atom D525, 1.8 ГГц
Оперативная память:
DDR2 1x 1 Гб
Порты:
2x Ethernet (10/100/1000 Мбит/с), 5x USB 2.0, 2x eSATA, VGA
Уровни:
JBOD, RAID 0, RAID 1, RAID 5, RAID 5+, RAID 6, RAID 6+, RAID 10, RAID 10+
Протоколы:
CIFS/SMB, FTP, TFTP, UPnP, HTTP, HTTPS, AFP, NFS, DLNA, Bonjour, iSCSI, telnet, SSH, SNMP

38 000 руб.

Synology DiskStation DS1511+



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор:
Dual Core, 1.8 ГГц
Оперативная память:
DDR2, 1x 1 Гб
Порты:
2x Ethernet (10/100/1000 Мбит/с), 4x USB 2.0, 2x eSATA
Уровни:
JBOD, RAID 0, RAID 1, RAID 5, RAID 6, RAID 10
Протоколы:
CIFS/SMB, FTP, TFPT, UPnP, DLNA, HTTP, AFP, NFS, Bonjour, ISCSI

Synology DiskStation DS1511+ является прямым конкурентом QNAP TS-559 Pro+. Несмотря на то, что производительность в некоторых моментах выше, продукт от Synology имеет некоторые конструктивные упущения. Во-первых, это отсутствие дисплея на передней панели. Используется он редко, однако бывает очень полезен. Во-вторых, сомнительная надежность салазок. Сделаны они из пластика, а при демонтаже жесткого диска боишься сломать крепежную пластину.

На это стоит обратить внимание, ведь NAS ориентирован на работу в бизнес-сегменте, где периодически требуется замена дисков.

Теперь о хорошем. Цена несколько ниже, чем у QNAP TS-559 Pro+, при схожей производительности. Да и прошивка на высоте. Выполнена она в стиле одной известной

калифорнийской компании. Отклик быстрый, а все компоненты находятся на своем месте. Еще одним положительным моментом является возможность расширить дисковый массив с помощью дополнительных модулей. Суммарный объем после увеличения может достигать 45 Тбайт.

THECUS N5200XXX



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор:
Intel Atom D525, 1.8 ГГц
Оперативная память:
DDR3 SODIMM 1x 1 Гб
Порты:
2x Ethernet (10/100/1000 Мбит/с), 5x USB 2.0, eSATA
Уровни:
JBOD, RAID 0, RAID 1, RAID 5, RAID 6, RAID 10
Протоколы:
CIFS/SMB, FTP, TFPT, UPnP, HTTP, AFP, NFS, Bonjour, ISCSI

Завершает наш обзор Thecus N5200XXX. Главным достоинством этой модели является низкая цена при высокой производительности модели. Прошивка устройства похожа на своих собратьев за исключением NETGEAR: слева мы видим пункты меню, а справа, собственно, саму настройку. По «железной» части тоже все хорошо: двухъядерный Intel Atom D525 вкупе с 1 Гбайт памяти DDR3 дают хорошую производительность. Немного хлипкой нам показалась дверца, закрывающая

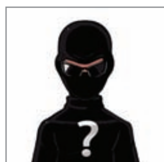
отсеки с жесткими дисками. По конструкции больше нареканий нет. Охлаждение хранилища работает тихо даже при такой нагрузке, как форматирование массива HDD. Помимо информативного OLED-дисплея присутствует светодиодная индикация: активность/неисправность жестких дисков, состояние LAN- и USB-портов.

В целом работа с Thecus N5200XXX оставила хорошее впечатление, поэтому модель наверняка найдет своего покупателя. Производитель заявляет, что это «долгосрочное решение, с учетом роста потребностей», и, скорее всего, не ошибается.

Выводы

Первое, что вызывает вопросы, так это высокая цена устройств без учета стоимости жестких дисков. Поэтому нужно точно решить, нужен ли вам NAS. Тем более, 5- или 6-дисковый. Но если нужен, тогда самым лучшим выбором станут модели от QNAP, Synology и Thecus. Первая заодно получает от нашего журнала почетную награду «Выбор редакции». Звание «Лучшая покупка» мы присвоили хранилищу компании NETGEAR. Цена этого NAS не такая большая (в сравнении с другими устройствами), а его производительность находится на должном уровне.


каждый вторник на kanobu.ru
Адовая кухня
САМЫЙ ПОПУЛЯРНЫЙ
АУДИОПОДКАСТ В РУНЕТЕ
РЕКЛАМА



Даниил Либарц

Императорская мышь

Тестирование игровой мыши Razer Imperator 2012

Компания Razer пополнила свой модельный ряд новыми ревизиями популярных мышей.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип сенсора: оптический и лазерный
Разрешение сенсора: 6400 dpi
Количество клавиш: 7 программируемых
Время отклика: 1 мс
Частота опроса: 1000 Гц
Размеры: 123x71x42.5 мм

3540 руб.

Мы и так знаем, что устройства этой фирмы всегда отличались высоким качеством, а также интересным дизайном. В нашей тестовой лаборатории оказалась обновленная игровая мышь Razer Imperator 2012.

УПАКОВКА И ДИЗАЙН

Упаковка устройства выполнена в лучших традициях Razer. Сочетание черного с кислотно-зеленым цветом – фирменный почерк компании. В комплекте, помимо самой мыши, можно обнаружить упаковку с инструкциями и диск с ПО. Не очень-то богатый набор, что не в духе Razer.

Razer Imperator 2012 выглядит богато. Корпус «грызуна» выполнен из качественного пластика. При подключении манипулятора к ПК в глаза сразу же бросается яркая подсветка колесика прокрутки, а также логотипа компании на «спинке» устройства. Неоновую подсветку нельзя поменять на какой-нибудь другой цвет, но при желании можно полностью отключить.

Приручить «грызуна» не составит труда, благо в руке лежит словно влитой. Стоит обратить внимание на площадку под большой палец. Она действительно удобная.

Мышь имеет семь программируемых клавиш: две основные, две под большой палец, две на «хребте» и одну на колесе прокрутки. Две клавиши под большой палец можно регулировать в зависимости от длины фаланги. Сместить их можно ползунком, находящимся на дне мышки.

ТЕХНОЛОГИИ

В обновленной версии Razer Imperator 2012 применены интересные технологии, о которых мы сейчас вам расскажем. Наиболее интересное новшество – использование системы сенсоров четвертого поколения (4G). За позиционирование отвечает лазерный сенсор, а оптический, в свою очередь, корректирует погрешность первого, при использовании на разных поверхностях. Таким образом, Razer Imperator 2012 должна работать почти на любых поверхностях, при этом точность позиционирования не изменится. Помимо такой интересной технологии мышь обладает лазерным датчиком с умопомрачительным разрешением 6400 dpi.

ПОВЕДЕНИЕ

Итак, судя по характеристикам, мышь плохой быть не может. Но определить это можно, лишь уделив денек-другой любимой игре. На какие вещи стоит обращать внимание при выборе игровой мыши? Точность позиционирования, время отклика, форму корпуса, а также удобное расположение клавиш? Сегодня на рынке представлено великое множество игровых мышей, поэтому оценка будет строгой. Рука лежит на мышке довольно комфортно, запястье не затекает, а, благодаря специальной поверхности, ладонь и вовсе не потеет. У основных клавиш довольно короткий ход, но при этом клик жесткий и ярко выраженный. Благодаря такой конструкции можно очень быстро нажимать клавишу, что будет полезно, например, в динамичных шутерах. Технология с применением двух датчиков действительно работает. Razer Imperator 2012 хорошо работала как на обычном столе, так и на покрывале. Автор данной статьи обладает не маленькими ладонями, но настроить клавиши «назад/вперед» не составило труда, а главное – пользоваться удобно. Кабель армированный, поэтому надорвать или перетереть его будет довольно проблематично. **СИ**



высокое разрешение сенсора
эргономика устройства
четвертое поколение сенсоров

Выводы

Razer Imperator 2012 – еще один достойный продукт, выпущенный всеми любимой Razer. Эта компания не перестает удивлять своими новыми технологиями и качеством. Если у вас давно было желание купить игровую мышь, то рассмотренный экземпляр может стать хорошим приобретением. Служить она будет долго, а, благодаря использованию совершенных технологий, не устареет еще очень долго. Конечно, кого-то может отпугнуть высокая стоимость «какой-то мышки». Но стоит поверить бывалым геймерам: при использовании действительно качественного продукта не жалеешь ни об одной потраченной копеечке.



Даниил Либарц

Не смотри, а слушай!

Тестирование комплекта акустики SPEEDLINK MACE 2.1

Кто сказал, что акустика должна иметь внушительные размеры, сабвуфер, от звука которого трясутся стены, и немалую цену?

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Ноутбук:
Toshiba SATELLITE L635-12Q

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Суммарная мощность:
9 Вт

Диапазон воспроизводимых частот:
20 – 20000 Гц

Материал сабвуфера:
дерево

Материал сателлитов:
пластик

Размеры:
190x120x150 мм

Ведь для маленькой комнаты подойдет и небольшой комплект колонок, который и так будет радовать ухо неискушенного пользователя. Канули в лету те времена, когда стандартом колонок для ПК были два маленьких бубнящих пластиковых бочонка. Сейчас же, это как минимум система из двух сателлитов и сабвуфера. Один из таких комплектов мы рассмотрим сегодня, а именно – SPEEDLINK MACE 2.1.

ЧТО И КУДА

SPEEDLINK MACE 2.1 имеет классический вид для комплекта акустики формата 2.1: небольшие пластиковые сателлиты и соразмерный сабвуфер из ДСП. Кабель от сабвуфера до сателлита имеет длину в 1 м, поэтому располагать сабвуфер придется, скорее всего, на столе. Но не только поэтому саб должен находиться в зоне досягаемости рук – на его задней стенке расположились регулятор громкости и включатель.

Данный комплект должен приглянуться тем, кто ценит пространство. Например, SPEEDLINK MACE 2.1 отлично подойдет для пользователей ноутбуков. Следовательно, не будет занимать много места на маленьком столе. Конечно, ждать от SPEEDLINK MACE 2.1 серьезного звука не стоит. Ведь главная задача таких колонок – играть фоновую музыку, да воспроизводить звуковые дорожки к фильмам и интернет-роликам.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Было бы не совсем разумно тестировать SPEEDLINK MACE 2.1 на аппаратуре класса Hi-End. Поэтому в нашем распоряжении – встроенная звуковая карта ноутбука Toshiba SATELLITE L635-12Q, небольшая комната без лишних звуков, и конечно, любимая музыка.

СПИСОК КОМПОЗИЦИЙ:

1) Joe Satriani	Is There Love in Space?
2) Hiram Bullock	Mr. Brown
3) Phil Collins	Another Day in Paradise
4) Earth Wind and Fire	September
5) Bryan Adams & Rod Stewart & Sting	All for Love

Каждая из этих композиций посвоему дает возможность оценить звучание. Например, трек Joe Satriani – «Is There Love in Space?» – звучит сбалансированно. Каждый инструмент слышен отдельно, но при этом есть объем. Песня Hiram Bullock – «Mr. Brown» – имеет сбитый ритм и качественно записанные инструменты. В оценке, этот трек поможет нам понять, нет ли провалов в каких либо частотах и проверить, не «захлебывается» ли сабвуфер. Наряду с вышеперечисленными песнями мы использовали специальные тесты сабвуфера. Стоит отметить, что треки воспроизводились как в формате FLAC, так в MP3.

РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Итак, что мы получаем на выходе? При прослушивании колонок, мы заметили проседание средних частот. Особенно хорошо это заметно в треках, где голос выведен на передний план. Почти во всех песнях нижние частоты задраны. В принципе, эти недостатки можно исправить с помощью эквалайзера. Также, на больших громкостях сабвуфер начинает кряхтеть и сильно вибрировать. Мы бы не рекомендовали использовать SPEEDLINK MACE 2.1 на максимальных громкостях, дабы не повредить динамик. **СИ**



\+ низкая цена
компактность
прекрасная альтернатива встроенному звуку ноутбука

– проседание средних частот

Выводы

Перед нами – хорошее и недорогое решения для домашнего ПК или ноутбука. Выбирать такой комплект стоит, если вы цените место, ограничены в бюджете и не слишком требовательны к звуку. SPEEDLINK MACE 2.1 отвечает всем этим параметрам. В любом случае, данная акустика будет звучать на уровень выше, чем продукт неизвестного производителя или же встроенная акустика от ноутбука.



Сергей Никитин

Внимание! Ненормативная лексика!

Ritmix RP-430HD – настоящий рэперский плеер

Что главное в MP3-плеере? Наверное, несколько лет назад абсолютное большинство пользователей заикнулось бы о качестве звучания данного устройтсва. И только.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Объем памяти:
до 16 Гб

Дополнительная память:
карты microSD до 16 Гб

Дисплей:
4.3 дюйма

Поддерживаемые форматы видео:
RM/RMVB, AVI (MPEG), MKV, VOB, DAT, FLV до 720p

Поддерживаемые форматы аудио:
MP3, WMA, AAC, APE, FLAC

Поддерживаемые форматы изображений:
JPG, PNG, GIF, BMP

Поддерживаемые форматы текста:
TXT, LRC, SRT

Дополнительно:
поддержка HD-видео, FM-радио, диктофон, TV-out

Интерфейс:
USB 2.0

Габариты:
115x75x12.9 мм

Вес:
128 г

1700 руб.*

Сейчас же, когда в моде большие экраны и сенсорное управление, человек, купивший плеер хочет не только слышать в своих любимых наушниках достойный звук, но и посмотреть видео с фото. Что ж, перед вами – гаджет Ritmix RP-430HD, способный удовлетворить прихоти абсолютного большинства пользователей.

Методика тестирования

Чтобы научиться плавать – нужно, извиняемся за каламбур, плавать. А для того, чтобы понять, на что способен мультимедийный плеер нужно просто пробовать все его возможности. В случае с Ritmix RP-430HD мы так и поступили, просмотрев на нем видеоролики и фотографии, послушав музыку, FM-радио, почитав книги и сделав записи на диктофон. Естественно, что при всем при этом мы не забывали обращать внимание на удобство и эргономику устройства, легкость сенсорного управления и живучесть встроенного аккумулятора.

Снаружи все красиво

Мультимедийный плеер Ritmix RP-430HD обладает небольшими размерами. Он легко помещается на ладони. Внешний вид у него довольно классический: простой серый корпус с закругленными углами, а также кнопками и необходимыми разъемами по периметру. При этом девайс мы считаем достаточно симпатичным, не вызывающем ничего, кроме положительных эмоций. Специальный материал, из которого он сделан, приятен на ощупь и слегка шершав, что предотвратит его выпадение из вашей ладони в случае долгого использования. Количество кнопок сразу дает понять, что экран не обладает технологией touch screen, и это действительно так. Впрочем, учитывая цену устройства, ожидать этого и не стоило. Зато экран плеера обладает внушительной диагональю, он цветной и весьма качественный, а система управления интуитивно понятна и удобна, так что отсутствие touch screen вряд ли можно назвать недостатком устройства. А хороший экран ему просто необходим, так как, помимо HD-видео, он может работать с изображениями и текстовыми документами, включая различные форматы аудиокниг. Опять же, учитывая стоимость девайса, качество экрана очень высоко.

Сможем? Сможем!

Для того чтобы хранить файлы всех вышеназванных типов, самая «худая» модель Ritmix RP-430HD обладает 4 Гбайт встроенной памяти, а также обладает поддержкой карт памяти MicroSD емкостью до 16 Гбайт. На наш взгляд, этого должно хватить, особенно если вспомнить, что карта максимально поддерживаемого объема будет стоить подороже самого плеера. Кроме вышеперечисленных функций, Ritmix RP-430HD способен выступать в роли FM-радиоприемника и диктофона, что существенно повышает его привлекательность для пользователей.

Конечно, основное применение плеера – это развлечения в дороге, но если вы захотите посмотреть с него фильм на большом экране, то, благодаря наличию порта TV-Out это будет очень легко сделать. Как уже говорилось выше, меню и управление плеером весьма удобны, и помимо всего прочего они позволят тебе настроить стиль оформления и режим энергосбережения. Кстати, в комплект поставки устройства входит все необходимое, включая кабели USB и TV-Out, а также наушники и подставка. **СИ**




низкая цена
поддержка HD-видео
альбомы Noize MC в комплекте
наушники, идущие в комплекте


нет поддержки multi touch

Выводы

Приобретая Ritmix RP-430HD за его крайне привлекательную цену, вы получите многофункциональный и качественный мультимедиаплеер, который сможет быть полезным в очень многих ситуациях. Поклонники творчества Ивана Алексеева (читай – Noize MC) будут несказанно рады заполучить, помимо самого гаджета, еще и набор популярных композиций, записанных в память плеера.

*за модель с 4 Гб памяти



Максим Наумов

ЖК-телевизор Izumi TLE32F400B

15 500 руб.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Разрешение:
1920x1080
Тип подсветки:
Edge LED
Яркость:
450 кд/м^2
Контрастность:
1300:1
Углы обзора:
176 / 176 град.
Поддерживаемые форматы мультимедиа:
AVI, MP4, TS, TRP, MPG, DAT, VOB, RM, RMVB, JPG, JPEG, BMP, PNG, MP3, WMA, M4A, AAC
Видеовходы:
композитный, SCART, компонентный, VGA, HDMI
Аудиовходы:
аналоговый стерео, PC аудио
Аудиовыходы:
для наушников, цифровой коаксиальный
Другие интерфейсы:
USB
Звук:
2x 6 Вт
Габариты:
768x240x543 мм

Телевизор Izumi TLE32F400B – один из наиболее доступных по цене представителей популярного сегмента 32-дюймовых моделей. За весьма умеренную сумму мы получаем аппарат строгого классического дизайна и с современным тонким корпусом. Его можно установить как на настольную подставку, идущую в комплекте, так и на настенном кронштейне. Технические характеристики вполне современны: разрешение Full HD, подсветка Edge LED, есть даже порт USB. Единственная очевидная статья экономии – то, что все входы, в том числе HDMI, представлены в одном экземпляре. Однако стоит отметить также, что аналоговые входы присутствуют здесь в полном объеме, включая VGA и SCART.

Пульт ДУ у Izumi TLE32F400B небольшой и довольно плотно усеянный кнопками, так что поначалу управлять, не глядя, довольно проблематично. Меню настроек традиционно лаконичное, красиво оформленное и хорошо читаемое. Возможности встроенного USB-медиаплеера оказались небогаты, он читает только файлы MP3 и JPEG, поэтому главным и единственным источником видеоконтента при тестировании стал Blu-ray-проигрыватель. При проведении измерений мы подключали компьютер к входу HDMI и столкнулись с небольшой проблемой. В предустановках телевизора изначально заложен орверскан, из-за которого нижняя панель меню Windows оказалась за пределами зоны видимости. Это, в общем-то, не новость и встречается сплошь и рядом, но в данном случае невозможно отключить данный режим ни в меню, ни путем переключения форматов изображения. Этих последних, кстати, всего два: 4:3 и 16:9, а режимы типа «исходный» или «вписать в экран» отсутствуют. При использовании дисковых или мультимедийных плееров нет ровным счетом никаких проблем, а при соединении с ПК нужно либо использовать вход VGA, либо мириться с обрезкой краев. Мы выбрали второе, поскольку нас интересовали возможности телевизора при условии цифрового подключения.

Все заводские пресеты изображения имеют настройку цветовой температуры «стандартная», что по факту дает величины выше стандартных 6500 К. В освещенном помещении это обеспечивает достаточно естественный цветовой баланс, тогда как при просмотре в затемненном помещении приходится обращаться к руч-





ным настройкам. Значение гаммы чуть занижено относительно стандартного 2,2, вследствие чего черный цвет делается более насыщенным, однако немного падает разборчивость самых темных участков. Контраст высок, это видно и визуально, и по результатам измерений, оказавшиеся почти в два раза выше заявленной цифры.

Система улучшения цвета, которую можно активировать в меню настроек, дает положительный эффект, хотя нельзя сказать, что качество возрастает радикально. Хорошо показала себя система подавления цифровых шумов: она работает предельно корректно, минимально снижает детальность, аккуратно убирает артефакты и практически не влияет на общее восприятие картинки. Передача движения не вызывает нареканий даже при подаче на вход сигнала 1080p, стробирования, рывков не наблюдается. Скейлирование осуществляется грамотно, без характерных артефактов, четкость картинки с DVD хорошая, она слитная, комфортная для глаз.

Приятно удивили аудиовозможности модели. Небольшая решетка, скрывающая динамики, находится на передней панели, что позволяет аппарату выдавать достаточно четкий и сфокусированный звук. Каких-либо намеков на низкие частоты мы, конечно, не услышали – для Slim-телевизора это в принципе недостижимо, зато достойно воспроизводились середина и верха. Izumi TLE32F400B очень разборчиво озвучивает диалоги, чисто передает высокочастотные эффекты. Алгоритм пространственного саунда, который можно активировать в меню, расширяет сцену и увеличивает ее глубину. Сидя строго напротив экрана, можно услышать весьма объемную звуковую картину с хорошей локализацией, чем уже давно не радовали нас телевизоры такого класса и форм-фактора.

В целом Izumi TLE32F400B произвел самое благоприятное впечатление: качественная сборка, понятное, красиво оформленное меню, приличный звук, а главное, достаточно хорошее для таких аппаратов изображение, чтобы можно было с удовольствием смотреть не только телепередачи, но и фильмы с Blu-ray. Некоторые ограничения в плане функциональности и не особенно эргономичный пульт – естественная компенсация за возможность получить картинку дорогого телевизора при бюджетном ценнике. **СИ**

ИЗМЕРЕНИЯ

Контрастность: отношение
Заявленная: 1300:1
Измеренная: 2437:1*
Кино: 1972:1
Живой цвет: 2268:1
Спорт: 2437:1
Яркий: 479:1
*Измеренные значения выше заявленных, что подтверждается при визуальной оценке. Наилучший результат получился при наибольшей яркости белого: 487,4 кд/м²

Цветовая температура: кельвины
Измерено: 7300 К*
Кино: 8900 К
Живой цвет: 9500 К
Спорт: 9400 К
Яркий: 7300 К.
*Все пресеты имеют настройку цветовой температуры «стандартная», вручную можно задать режим «теплый», что дает значение, наиболее близкое к идеальному, – 6900 К

Гамма: отношение
Измерено: 2,0*
Кино: 2,0
Живой цвет: 1,9
Спорт: 1,9
Яркий: 2,0
*Идеальные значения гаммы мы получили в двух пресетах, но по форме гамма-кривых и цветовому охвату режим «Кино» предпочтительнее

Совет

Для расширения возможностей подключения можно использовать внешний HDMI-коммутатор. Как альтернативный вариант решения проблемы стоит рассмотреть подсоединение источников к аналоговым входам. Так, например, игровые консоли и спутниковые ресиверы имеют, помимо HDMI, еще и компонентный выход.
При просмотре в темном помещении рекомендуем пресет «Кино», с изменением цветовой температуры со стандартной на теплую. В дневное время оптимальны пресеты «Живой цвет» или «Спорт».


Хорошая картинка; эффективные технологии улучшения изображения


Мало входов HDMI; не самый удобный пульт

Вердикт

Izumi TLE32F400B обладает хорошей картинкой и прекрасно подходит для использования в освещенном помещении

Качество работы ★★★★★ 5
Исполнение и дизайн ★★★★★ 4,5
Функциональность ★★★★ 4
Итого ★★★★★ 4,5

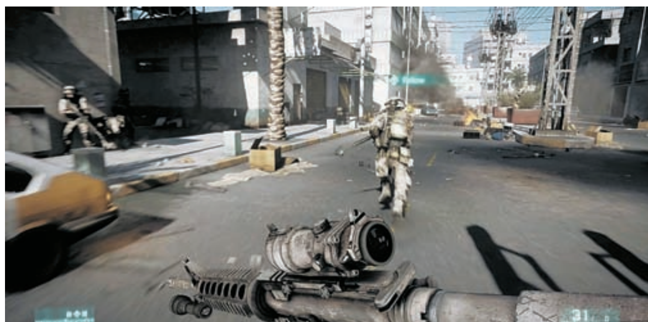
Содержание DVD

Level UP – видеожурнал об играх



Need for Speed: The Run

Тема этого номера Level UP – очередной представитель популярнейшей гоночной серии Need for Speed. Need for Speed: The Run продолжает эксперименты – по сути, перед нами крайне кинематографичная, основанная на сюжете гонка. Сложно себе представить? Смотрите наш материал.



Battlefield 3

В прошлом номере Level UP мы поделились своими первыми впечатлениями от сетевого режима игры. В этот раз мы расскажем вам о кампании. Забегая вперед: как ни странно, несмотря на то, что игра создавалась в первую очередь для многопользовательских баталий, одиночный режим представляет отдельный интерес для всех поклонников FPS.



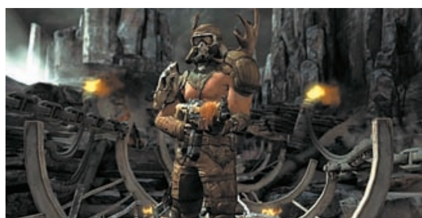
Diablo 3

Вряд ли стоит лишний раз говорить о том, что Diablo 3 – один из самых ожидаемых проектов Blizzard в настоящее время. Нам удалось ознакомиться с бета-версией игры, детально ее изучить и поделиться своими впечатлениями в очередной «Точке Зрения».



Might and Magic Heroes VI

Студия Black Hole Entertainment отказалась от эволюционного пути развития, предложенного Nival Interactive, и сделала ставку на упрощение игрового процесса. Такое решение может быть по-разному воспринято игроками, но в одном разработчикам отказать нельзя: они сделали все, чтобы сохранить знакомую каждому поклоннику «Героев» атмосферу.



Rage

Ажиотаж вокруг Rage легко объясняется, в конце концов, это новый проект легендарной ID Software. Невероятный разброс оценок тоже находит объяснения – чтобы понять Rage, нужно приложить определенные усилия. Что же в итоге получилось у ID Software – об этом мы размышляем в большом видеообзоре и очередном выпуске GG.



Игромир

Переехав из 57-го павильона ВВЦ в выставочный центр «Крокус-Экспо», «Игромир» обрел новое дыхание и стал еще больше напоминать аналогичные западные выставки, отличаясь от них разве что масштабом. Смотрите наши репортажи и интервью с представителями известнейших западных студий.

ЗАНУДНЫЙ FAQ

С АРТЁМОМ ШОРОХОВЫМ

Какие свежие книги по мотивам видеоигр выходили в России?

Издательство «Азбука» своевременно выпустило в России «Deus Ex. Эффект Икара» (The Icarus Effect) за авторством Джеймса Сваллоу. Это официальная книга, приуроченная к выходу Deus Ex: Human Revolution; причем не пересказывающая сюжет известной новеллизации, а вполне самостоятельная история, развивающаяся параллельно сюжету игры.







Издательство «Эксмо» вслед за недавним «Resistance. Ураганный огонь» Уильяма Дитца в рамках той же серии «Вселенная игр» выпустило роман «God of War. Бог войны» Мэтью Стовера и Роберта Вардемана. И то и другое – книжные переложения сюжетов соответствующих видеоигр для PlayStation 3.

Наконец, Electronic Arts и издательская группа «Азбука-Аттикус» объявили о планах выпустить в начале 2012 года роман-продолжение нашумевшего шутера «Battlefield 3: Русские» за авторством Энди Макнаба (в соавторстве с Питером Гримсдейлом). В качестве главного героя выступит Дмитрий Маяковский, сюжет же призван живописать российскую сторону представленного в игре военного конфликта.

Доступ в демку Resistance 3 через покупку диска с фильмом – это что-то новенькое! Это была разовая акция или листовки с кодом на скачивание контента в блюреях – дело обычное?

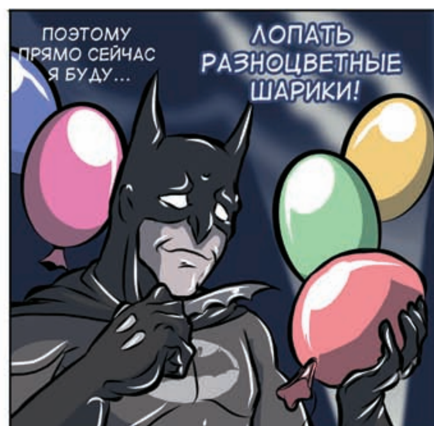
Нет, не разовая, конечно. Игровое и видеоподразделения Sony стараются взаимодействовать почаще, хоть не всегда это предсказуемо. Например, ваучер на скачивание демоверсии Ratchet & Clank: All 4 One прилагается к фильму… «Мой парень из зоопарка». Казалось бы, какая тут связь? Довольно слабая: и то и другое рассчитано на детей, и там и там есть веселые говорящие зверушки. Впрочем, лучше уж так, чем никак, верно? СИ



Вопросы, которые вас волнуют. Задавайте!
Письмами – на **strana@gameland.ru**.
Твитами – на **@stranaigr**.
SMS'ками – на **8-926-878-24-59**.
Отвечаем с удовольствием!

Художник: Илья Кувшинов







Художник: Xatchett

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

ВЫГОДА
- Цена подписки от 20% ниже, чем в розничной продаже!
- Доставка за счет издателя
- Разыгрываются призы и подарки для подписчиков
- Дополнительные скидки при заказе на длительный срок

ГАРАНТИЯ
- Вы гарантированно получите все номера журнала
- Цена стабильна на весь период заказа, даже при повышении цены в розничной продаже
- Единая цена по всей России

СЕРВИС
- Заказ удобно оплатить через любое отделение банка
- Заказ оформляется с любого месяца
- Доставка осуществляется по почте или с курьером, также есть возможность самостоятельного получения
- Заказ можно сделать на любое количество месяцев

ВНИМАНИЕ!
Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции

- Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером из рук в руки в течении трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес

- Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в декабре, то подписку можете оформить с февраля

ЭТО ЛЕГКО!!!
- Заполните подписной купон и квитанцию или распечатайте с сайта shop.glc.ru
- Перечислить стоимость подписки через любой банк
- Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:
  - по электронной почте subscribe@glc.ru;
  - по факсу: (495) 545-09-06;
  - по адресу: 115280, Москва, ул Ленинская слобода, дом 19, бизнес-центр ОМЕГА ПЛАЗА, 5 этаж, офис 21, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки

ПОДАРКИ ОТ DISNEY

Среди читателей, подписавшихся на «Страну Игр» в этом месяце, редакция журнала и компания Disney проводят лотерею ценных подарков. На кону: blu-ray диски с новейшим мультфильмом от студии Pixar «Тачки 2», фирменные часы гонщика и наборы инструментов для авто с символикой. Спешите подписаться, количество подарков ограничено!



СТОИМОСТЬ ПОДПИСКИ

Получить журнал самостоятельно можно по адресу Москва, м.Автозаводская, ул Ленинская слобода, дом 19, бизнес-центр ОМЕГА ПЛАЗА, 5 этаж, офис 21

	С доставкой		Самостоятельное получение	
	6 номеров	12 номеров	6 номеров	12 номеров
«Страна игр»	1300 руб	2300 руб	666 руб	1132 руб.
«PC игры»	1300 руб	2300 руб	648 руб	1296 руб.
Комплект «Страна игр + PC игры»	2178 руб	3960руб	1314руб	2628 руб.

Узнай, как самостоятельно получить журнал намного дешевле!

ЗВОНИ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)663-82-77** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ТВОИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ «   »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ________________________ 201 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ________________________

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____
область/край ____
город ____
улица ____
дом ____ корпус ____
квартира/офис ____
телефон (код) ____
e-mail ____
сумма оплаты ____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)
Назначение платежа — Сумма
Оплата журнала «________________»
с 201 г.
Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)
Назначение платежа — Сумма
Оплата журнала «________________»
с 201 г.
Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир



Эдуард Шиндяпин

ДОМАШНЕЕ ВИДЕО

Другие обзоры вы найдете в журнае «Total DVD»





ДИСК

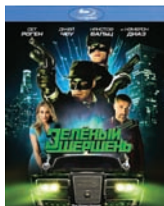
ВИДЕОСЕРВИС, BD50
ВИДЕО:
2,35:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
DD 5.1 русский (дубл.), DTS-HD MA 5.1 английский, DD 5.1 украинский, DD 5.1 тамильский, DD 5.1 телугу, DD 5.1 хинди
СУБТИТРЫ:
англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
950 рублей

ФИЛЬМ

THE GREEN HORNET
2011, 119 минут
РЕЖИССЕР:
Мишель Гондри
В РОЛЯХ:
Сет Роген, Джей Чоу, Кристоф Вальц, Кэмерон Диаз

БОНУСЫ

Аудиокомментарии, Эпизод о съемках (10 минут), Рассказ о работе над сценарием (11 минут), Короткометражка о создании «Черной красавицы» (7 минут), Секреты работы над трюками и пиротехникой (22 минуты), Несколько слов о Джее Чоу (6 минут), Удаленные сцены (27 минут), Смешные дубли (7 минут), Анонсы



› ЗЕЛЕНЫЙ ШЕРШЕНЬ

Великовозрастный балбес Бритт без особого сожаления провожает в последний путь своего отца, сурового медиамагната. Из шкурных побуждений зацикленный на себе любимом повеса восстанавливает в должности уволенного ранее механика почившего родителя, азиата Като, который оказывается одновременно гениальным механиком и талантливым костоломом. За время работы в хозяйстве Като успел придумать целый арсенал хитроумных изобретений, включающих убойные пушки и крутые тачки. Опробовав все это хозяйство на практике и уложив на лопатки банду вооруженных гопников, отныне лучшие друзья решают стать супергероями. Тем временем их подвигами всерьез начинает интересоваться не только пресса, но и гангстер по фамилии Чуднофски.

«Зеленый Шершень» явно опередил свое время. Перед нами не очередной кинокомикс о героях с соседнего двора, обделенных сверхчеловеческими способностями, а уже целая пародия на только-только набирающий актуальность поджанр. Причем пародией он стал, сам того не подозревая, ведь Гондри, безуспешно вымучивавший проект долгие годы, наверняка получил деньги на аналог «Пипца» и «Защитнега». Но врожденная эксцентричность режиссера и хроническая тяга сценариста Рогена к неотесанному слэпстику, в данном случае совершенно неуместному, выпарили из сюжета всякие драматические задатки и превратили ленту в малосимпатичный стеб, в котором одиноким бриллиантом поблескивает харизма Джея Чоу. Он всеми силами и с чувством собственного достоинства сдерживает быдловатый натиск Рогена-актера, персонаж которого настолько болтлив и неадекватен, что хочется сделать ему больно. Причем желание выбить ему челюсть или сломать руку возникает на ранней стадии, когда он, пробравшись на кладбище, отрезает голову у памятника ненавистному отцу. Какой бы скотиной его папаша ни был, дальнейшие переживания за подвиги тандема всецело адресуются его напарнику.

ДИСК

Тот факт, что ночные сцены выглядят так же резко, сочно и цветасто, как и освещенные, – высшая похвала трансферу. Все его недостатки сводятся лишь к незначительным шевелениям и мелкому «зерну». Аудиодорожка высокого разрешения претендует на титул референсной благодаря своей разрешающей способности, но заложенная в ленту звукорежиссура мешает ей развернуться на полную мощность. На BD картина удостоилась завидного пакета бонусов, но о переводе, увы, не позаботились. **СИ**

Просится на полку

Гарри Поттер и дары смерти. Часть первая
CP Digital | BD50+BD25 | 16:9, 1080p | 146 мин | Средняя цена: 900 рублей

Седьмой фильм выпущен на носителях аккурат к премьере завершающей главы саги. Мрачный, запутанный, непосвящённым непонятный вовсе, не фильм даже – пролог, арт-подготовка к финальному действу. Потому и бонусам внимание особое: допматериалов так много, что под них пришлось отвести отдельный диск.





ВЕРДИКТ ФИЛЬМ **6** | ВИДЕО **9** | ЗВУК **9** | БОНУСЫ **7** | ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **7**

Картину убила эксцентричность, но на выручку ей приходит достойный BD-релиз.



Борис Хохлов



ДИСК

УОЛТ ДИСНЕЙ КОМПАНИ СНГ, BD50
ВИДЕО:
1,85:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
DD 5.1 русский (дубл., 640 Кбс), DTS-HD MA 5.1 английский, DTS итальянский, DD 5.1 украинский
СУБТИТРЫ:
рус/англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
770 рублей

› Я – ЧЕТВЕРТЫЙ

ФИЛЬМ

I AM NUMBER FOUR
2010, 110 минут
РЕЖИССЕР:
Д. Дж. Карузо
В РОЛЯХ:
Алекс Петтифер, Тимоти Олифант, Дианна Эгрон, Тереза Палмер, Кевин Дюранд

БОНУСЫ

Как стать номером шесть (12 минут), Удаленные сцены с вступлением режиссера (19 минут), Смешные дубли (4 минуты)

Главное кредо Джона Смита (Петтифер) – не высовываться, что понятно уже по его имени. Почему? Потому что он родом с другой планеты, которую уничтожили злобные захватчики могадориане, и на Земле он прячется от них вместе с восемью такими же, как он, – последними представителями своей расы. Вернее, уже с пятью, потому что трое его сородичей под номерами от одного до трех уже убиты могадорианами. Теперь очередь Джона, ведь он – четвертый.

Из всех потенциальных «убийц Гарри Поттера», которые в последние годы начали появляться особенно активно, «Я – четвертый», наверное, самый обаятельный, но при этом шансов на долгую и успешную жизнь в виде прибыльной кинофраншизы у него лишь немногим больше, чем у того же «Перси Джексона». Сработал закон Архимеда – хотя визуально «Я – четвертый» на пару голов выше истории про отпрыска бога, его подкашивает слабая проработка мира, в котором разворачивается действие. Вопросов к сценаристам, и прежде всего к автору цикла романов, легших в основу ленты, по ходу просмотра накапливается так много, что я даже не буду пытаться их перечислять. Не тянут на серьезную угрозу и собственно могадориане, которые не выглядят ни умными, ни опасными – в одной сцене их лидер в исполнении комика Кевина Дюранда пугает мальчишку в проезжающей мимо машине, и для их и без того невысокого авторитета это удар под дых, после которого уже не встают. Но вообще для фильма такое поведение характерно – Д. Дж. Карузо, не стесняясь, метит в ту же степь, что и «Сумерки», делая ставку на смазливые лица, пафосные диалоги, крутые позы и «любофь до гроба», но с одним существенным отличием. В последние сорок минут «Я – четвертый» взрывается отменным экшном, в котором будет все, и это все будет сделано очень правильно – и рукопашные схватки, и акробатические трюки, и взрывы, и качественные спецэффекты, и какой-то заразительный запал, очень неожиданный после довольно блеклого первого часа. И как ко всему этому относиться, даже непонятно – с одной стороны, узнать, что там случится с героями дальше, не хочется совершенно, а с другой – еще одна порция такого сочного зрелища была бы нелишней. Перефразируя известную поговорку, дайте еще, но, если можно, без хлеба.

ДИСК

Фильм выглядит так, как и должен выглядеть современный блокбастер – у изображения хорошая четкость, отличная контрастность и насыщенные цвета. Правда, эпизоды в полутьме выглядят не так здорово, как сцены на ярком солнце, – взять хотя бы открывающий фильм пролет камеры над сумеречными лесами. Все звуковые дорожки смикшированы таким образом, что при малейших намеках на экшн начинают «бухать» и «ухать» так, что трясутся стены – саунд мощный, активный, но диалогам все-таки стоило добавить громкости. Бонусов немного, зато все переведены. **СИ**

Однажды в Мексике

Видеосервис | 1 диск BD50 | 16:9, 1080p | 102 мин | средняя цена: 700 рублей

Фильмы Родригеза подчас напоминают не экранизации даже – сами игры. Море беспричинного насилия, вереница персонажей-функций один другого фактурнее, «диалоговые заставки» между «уровнями» и главный герой, попытка за попыткой штурмующий крепость финального босса… К слову, по «Однажды в Мексике» и впрямь намеревались сделать игру. Жаль, не сложилось.



Просится на полку







ВЕРДИКТ	ФИЛЬМ 7	ВИДЕО 8	ЗВУК 9	БОНУСЫ 5	ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА 7

Как фильм – ничего интересного, но экшн очень даже эффектный, да и диск удался.

Релизы

Во что играть зимой

пятница
2
декабря

Ace Combat Assault Horizon Legacy





Mario Kart 7





ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ
Аватарка под названием игры означает: именно этот редактор «СИ» ждет игру с нетерпением. Чем больше аватарок – тем выше рейтинг ожидаемости!

четверг
22
декабря

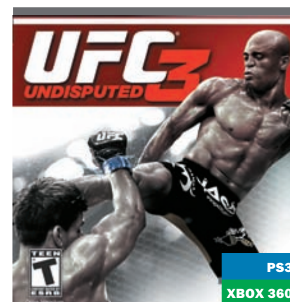
Star Wars: The Old Republic





пятница
13
января

UFC Undisputed 3





пятница
27
января

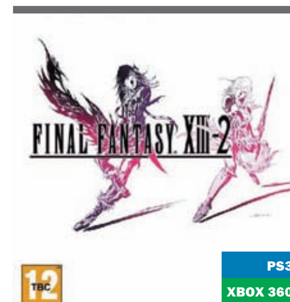
Resident Evil Revelations





пятница
3
февраля

Final Fantasy XIII-2





Кстати!
Компания Ingamba объявляет об обновлении MMORPG «Рагнарок Онлайн» – Renewal. Закрытое тестирование уже позади, и открытие нового официального сервера, получившего символичное название Phoenix, состоится совсем скоро.
Теперь игрокам доступны 52 уникальных профессии, максимальный уровень, которого можно достигнуть, повышен с 99 до 150, значительным изменениям подверглись действие базовых характеристик и умения персонажей. Появилась возможность обзавестись ездовым животным, индивидуальным для каждой профессии.
Чтобы сделать локализацию максимально качественной, перевод серверной и клиентской частей игры осуществлен и переработан «с нуля».
Также компания «Ингамба» разработала универсальную программу для загрузки и обновления игр – GameGate. Чтобы начать играть, достаточно загрузить и установить ее, а это можно сделать уже сейчас.



пятница
10
февраля

Inversion





Kingdoms of Amalur: Reckoning





The Darkness II





пятница
17
февраля

Binary Domain





пятница
24
февраля

Syndicate





Женщина-кошка

Художник: Анна «Kemushi» Наместник

Начально устроившись на заборе меж добром и злом, грациозная Женщина-кошка оказалась не только чрезвычайно интересной, но и чрезмерно неудобной героиней. Почти полвека проведя на вторых ролях, обзаведясь врагами и друзьями, влюбившись в Бэтмена и добившись ответных чувств, хитроумная воровка Селина Кайл едва ли могла рассчитывать на сольную карьеру. Однако в 1992-м громкий фильм Тима Бёртона сломал лед, стимулировал запуск именного комикса и впустил нашу любимицу, без которой «Бэтмен возвращается» решительно немыслим, в мир видеоигр. Увы, она лишь пару раз была главной героиней джойстика (и оба – вспоминать не хочется), однако с тех пор хороший сюжет о Темном рыцаре без участия роковой красотки представить сложно. И даже больше того – не хочется. Блокбастер от Rocksteady вновь напомнил геймерам о нашей любимице. А мы только того и ждали!





С коллекционными статуэтками нашей любимице везет не больше, чем Ларе Крофт – действительно качественных почти нет. Тем ценнее покажется коллекционеру фигурка Bishoujo-серии от Kotobukiya.





В качестве промо «Аркхем Сити» был запущен пятисерийный комикс-приквел за авторством родюсера DC и сценариста обеих игр Пола Дини. Иллюстратором выступил Карлос Д'Анда, концепт-художник игровой дилогии. Параллельно были запущены скачиваемые бонусные главки и еще один приквел – «цифровой комикс» Batman Arkham Unhinged. Все они раскрывают подробности общего сюжета и расширяют роль в игре нашей любимицы.

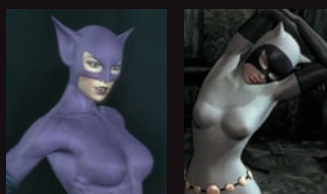
А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

…Актриса Шон Янг, ранее метившая на роль Вики Вейл в первом фильме, пришла на собеседование в самодельном костюме Женщины-кошки и добивалась проб, однако роль все равно досталась Мишель Пфайффер – Тим Бёртон дал добро, едва с ней познакомившись. Впоследствии Пфайффер уверяла, что очень рассчитывала сыграть Кэтвуман, ведь Женщина-кошка – героиня ее детства.



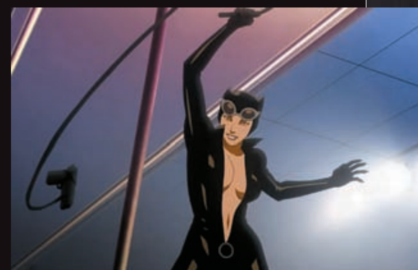
А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

…В играх Селина успела показаться в разных нарядах, ссылающихся на разные периоды ее внеигровой жизни. Это и популярный фиолетовый спандекс в облипку кисти Джима Балента из именной серии комиксов девяностых (Catwoman, 1999), и «блондинистый» период фильма Тима Бёртона (Batman Returns, 1993), и даже основанный на дизайне 1947-го облик (Batman: The Brave and the Bold - The Videogame, 2010). А уж на современную нашу любимицу можно полюбоваться сразу в нескольких ипостасях – тут тебе и файтинг-кроссовер Mortal Kombat vs. DC Universe (2008), и многопользовательская DC Universe Online (2011), и нынешняя «Batman: Аркхем Сити» (2011). Да что там полюбоваться – лично сыграть! Тем более что DLC не только открывает четыре сюжетные главы для прохождения, но и позволяет сменить традиционный костюмчик на запомнившееся по циклу The Long Halloween одеяние и даже примерить серое трико мультсериала BTAS.





Увы, какой костюм ни выбери, от «неканоничных» каблуков не избавиться.



А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

…Женщина-кошка предпочитает кнут, поскольку именно это оружие требует незаурядных навыков, хорошей подготовки и определенной ловкости – доставшись противнику, оно окажется бесполезным, не даст ему никаких преимуществ в бою. Интересно, что для одной из сцен фильма Мишель Пфайффер по собственной инициативе три месяца училась управляться с кнутом, и перед камерами с первого дубля снесла головы всем четырем манекенам без помощи дублера.